CONTENTS

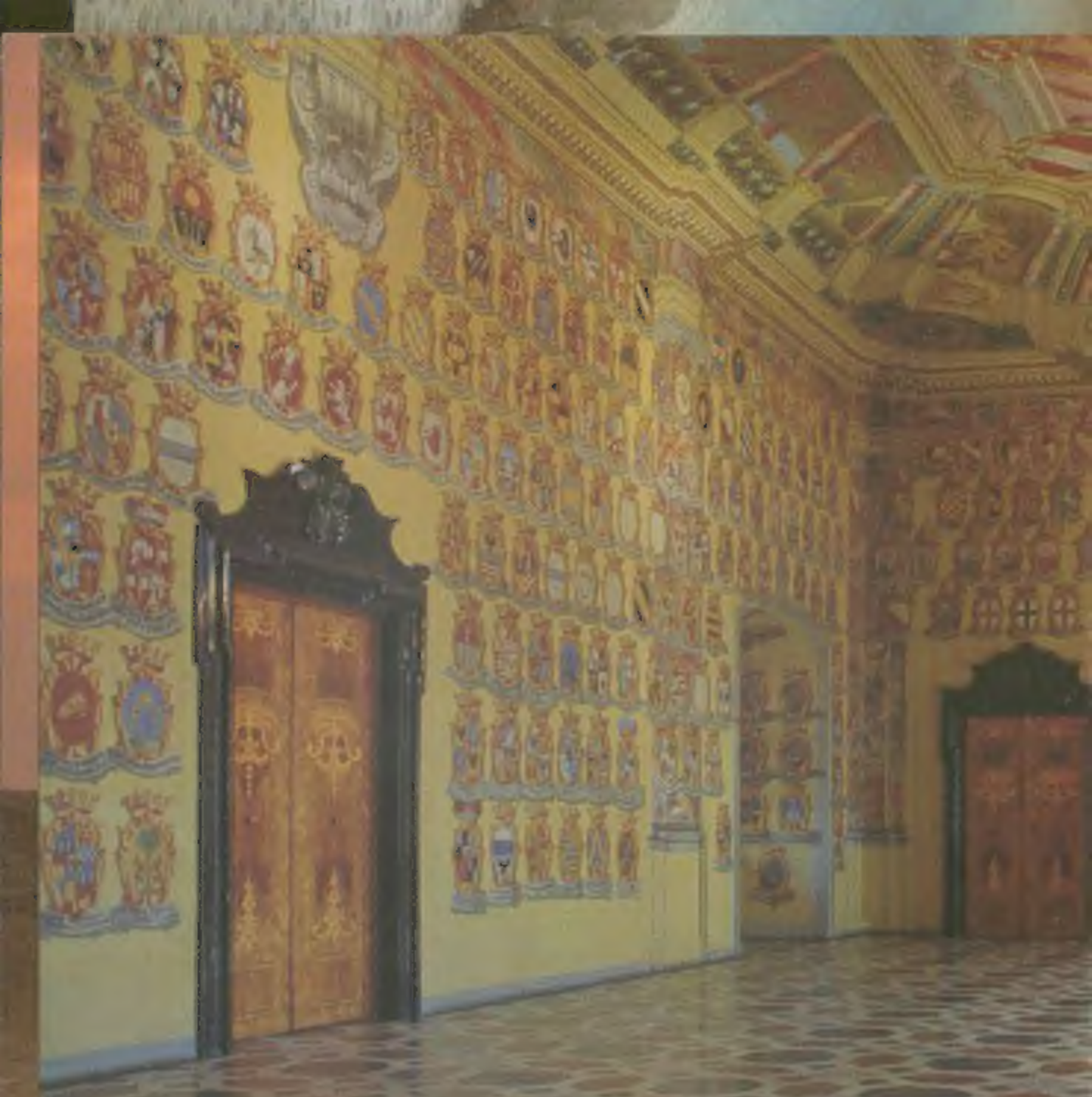
INTRODUCTION

遥かなる昔、山と森に囲まれた美しきハイラルの大地……。

全知全能の力を持つ黄金のトライフォースが、この地方の何処かにあると伝えられていた。そのハイラルの王国で、トライフォースが隠された聖地への入り口が見つかり、多くの人々が争って聖地へと向かった。しかし、こともあろうか、トライフォースに触れたのは、邪悪の王ガノンだった。

そこでハイラル国の王は、7人の賢者と騎士団に命じ、聖地への入り口を封印しようとした。トライフォースの力を悪用するガノンから、平和を守るためのこの壮絶な戦いは、後に「封印戦争」として語り継がれた。

封印は二度と解かれるはずはなかったはずだった……。

しかし、多くの犠牲を払った封印戦争から数世紀が経ち、それらの出来事がもはや伝説となったころ、ハイラルの地に再び不吉な空気が漂い始めたのだ。

七賢者の再来と讃えられ、司祭としてハイラルの城に迎えられていた謎の男アグニム。誰がこのとき、伝説の中のガノンを思い起こしただろうか。そう、この男こそ邪悪の王ガノンの再来だったのだ。

すでに、トライフォースの存在する聖地は、ガノンの欲望をそのまま映し出した「闇の世界」に変わり果てていた。それどころか、ガノンは国王をほうむり、城の兵士達を操り、七賢者の血を引く娘達を次々と生けにえにし、「光の世界」ハイラルをも我が物にしようともくろんでいた。

まさに封印を解くため、王女ゼルダがいけにえにされる運命の時もすぐ目の前に。

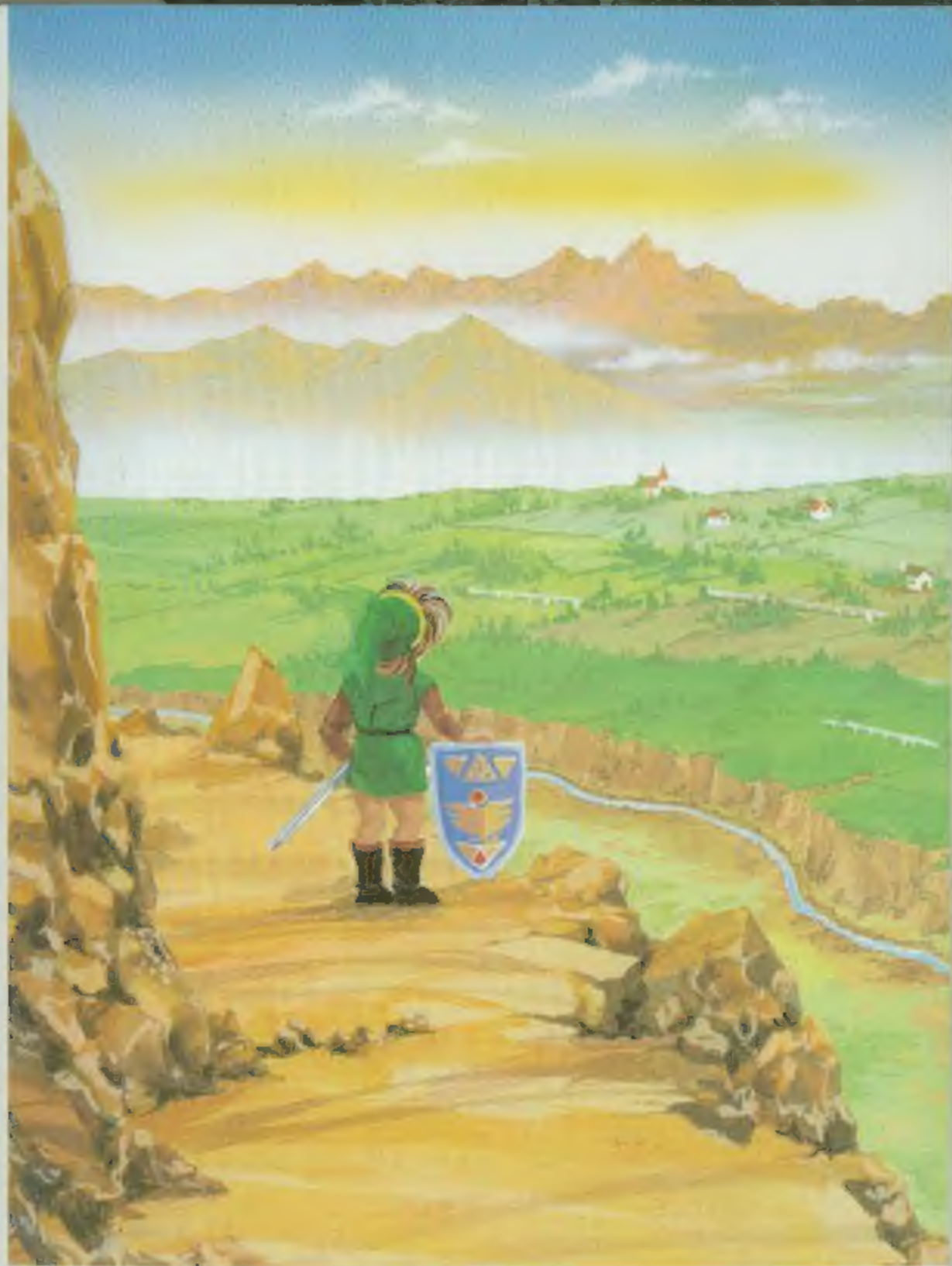
助けて下さい……私の名はゼルダ……

お城の地下牢に捕われています。

夢の中に語りかけてきた女の子の声。雨が降る夜、リンクはただこの声に導かれるように、城へと向かった。ここから新たな伝説が始まるとも知らずに。

(13)

長老サハスラーラの助言を頼りに、「力」「知恵」「勇気」の3つの紋章を手中に納めることができたリンク。トライフォースをかどわかす魔を撃退する、と伝えられている、マスターソードをも手に入れることに成功する。リンクがマスターソードを掲げると、迷いの森の霧が晴れていく。リンクはナイト族の血を引く伝説の勇者だったのだ。

リンクは真の勇者として、闇の世界に送り込まれた娘達を救出し、何としてでも邪悪の王ガノンを倒さなければならない。今度こそトライフォースに、永遠の平和を叶えてもらうために……。

CHAPTER 1

DIGEST

TO THE KAKARIKO TOWN

●自分の家〜カカリコ村

ゼルダ姫を助け、カカリコ村で情報を集める。

ROUTE MAP

3 教会
2 ハイラル城
4 カカリコ村
1 自分の家

自分の家からスタート 夢の中でゼルダの声を聞く。

ゲームを始めると、リンクの家からスタート。まずは、夢の中でゼルダの声を聞き、ハイラル城に向かうことになる。ゲームを始めてしばらくは、このゼルダの声がプレイヤーのナビゲーターになるので、メッセージは注意して読むようにしよう。

家から出るときは、必ず宝箱の中のカンテラを取っていくこと。壺のなかのハートは、ライフゲージを回復してくれるので、ダメージを受けたときは、取っていくようにしよう。

▲宝箱にはカンテラが。カンテラを使うときは、画面左上の魔法の力のメーターに注意して。無駄使いは禁物。

ハイラル城の中庭に出る 抜け道を探すのだ!

ハイラル城に入ると、表門のわきに細い道が続いているのが見える。右の脇道を入っていくと、敷石に囲まれた植えこみの下には、ハイラル城の中庭に出る隠し地下通路があるので勇気を出して飛びこもう。

通路に落ちると、リンクよりも先に家を出たおじさんが倒れている。おじさんは剣と盾をリンクに渡し、使い方を教えてくれる。この通路には、ほかに宝箱などもあるので、忘れずに中身をチェック。燭台もあるから、試しにカンテラをつけてみたりするのもいい。

▲ここまで来たのに力つきて倒れてしまったおじさん。説明をよく聞いて、剣の使い方を早くマスターしよう。

ハイラル城の地下には とらわれのゼルダ姫が……。

地下通路から出ると、ハイラル城の中庭に出る。ここからは敵兵がウロウロしているので、慎重に進んでいくべし。

正面扉からお城の中に入ったら、まずは2Fをチェック。一通り見終わって、内部のつくりを把握したら、1Fの一番奥にある階段からおりて、長い通路を抜けB3の牢に向かう。途中、カギの閉まっている扉などがあったら、部屋にいる敵兵を倒してみよう。カギをもっている可能性がある。

▲地下へ行く道で閉まったドアを開ける方法はふたつ。部屋内の敵を全員倒すか、カギを持った敵を倒すことだ。

鉄球ハイラル兵を倒したら 神父さんが待つ教会へ急ごう

牢番の鉄球兵士を倒し、カキを手に入れてゼルダ姫を助け出したら、あとは逃げ出すのみ。ゼルダのナビゲートにしたがって、1F奥の玉座を動かし、隠し通路に入ろう。

この通路にはいろんな仕掛けがあるけど、このあたりのトリックはそんな、難しいものはないので心配する必要はない

通路を抜けて教会に着くと、神父さんが待っている。神父さんは、今、ハイラル国に何が起きているか、リンクがこれからどうすればいいのかを教えてくれる

話を聞いたあと、宝箱を開けハートのうつわを取ったら、カカリコ村に向かおう

ハイラル城の中は、敵兵がいっぱい。敵兵は、リンクが動いたり、音をたてたりすると反応して、追いかけてくる。基本的には、リンクの方が兵隊達より、足が速いので、まとわりつかれる前に逃げ出すのもいいだろう

ゼ[illegible]姫を助ける前[illegible]よ[illegible]て[illegible]。ゼルダを連れて[illegible]ようとして[illegible]を探してウロウロするとかえって危険[illegible]迷うことないようにしておくべし

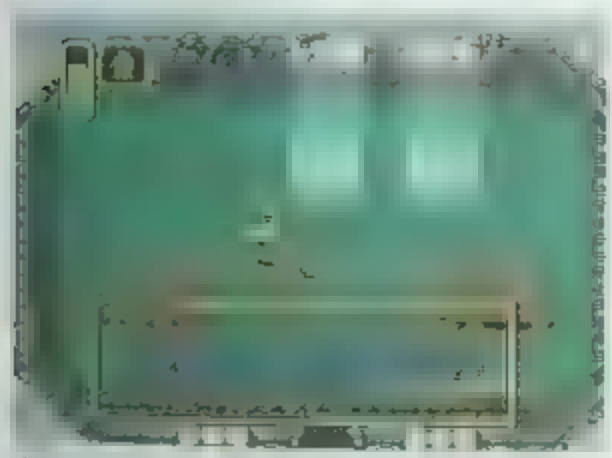
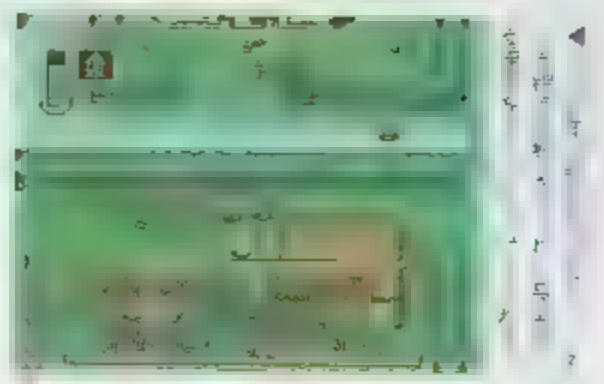
地下牢に向かう道すじの部屋では、カギがかかっているところでも、敵を倒せば必ず道は開ける。また、教会へ向かう隠し通路でも、ゼルダのメッセージを聞いていれば、迷うことはないはず。つまってしまったら、落ち着いてまわりの敵を倒し、玉座や、壁や床、石などをあらゆる方向から押したり引いたりしてみること。ゼルダをつれた状態で、やられてしまうと、また地下牢にもどされてしまうので注意しよう

カカリコ村に着いたら まずは長老の家に。

教会から出て、まっすぐ西の方へ行くと、家が1軒見えてくる。これは、占い屋さんなんだけど、お金を払うと、リンクが次に何をすればいいのかアドバイスしてくれるし、ハートを満タンにしてくれるので、困ったときには入るといい。

占い屋の南にはカカリコ村に入るゲートがあって、そのすぐそばの家が、長老の家。長老は留守だけど、奥さんの言うことを良く聞いて、次の行動を決めよう

▲ ……イントが住んでいたらしい。地下……

村のすべての[illegible]に入って すべてを[illegible]べるのだ

村の中には、10軒ほどの建物があって、それぞれ人がいたり、アイテムがあったりする初めて入ったときに、村の中で最低限しておいた方がいいことは、すべての人と話すことピンを買うこと、酒場の裏口から入って宝箱を開けること、ピンを持った状態で、病気の少年を訪ねること、村の左上にある井戸に入って壁を調べること、入り口のない家に爆弾を仕掛けること、以上6つ。忘れないように

村の[illegible]のかじ屋さんは、 [illegible]な[illegible]をもっている。

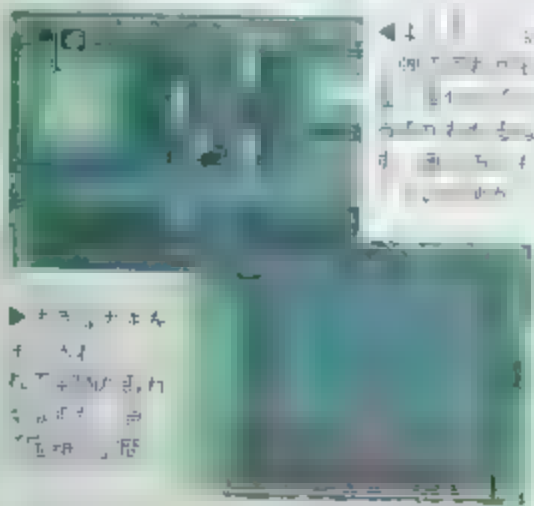
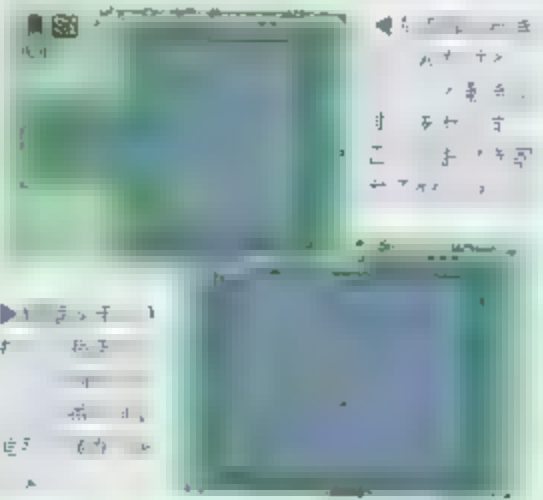
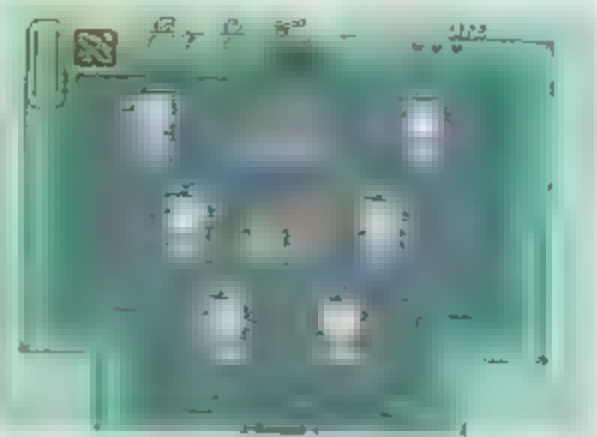
カカリコ村の右の道を入っていくと、高台に家が1軒と、広い庭があり、かじ屋さんがある。かじ屋さんは、いなくなった相棒を探してほしいと言っているけど、この相棒は、はるか遠くの闇の世界にいるし、庭の井戸も、闇の神殿でハンマーを取ってからでないと入れないので保留。つまり、タイミングとしては、闇世界の水のほこらをクリアーしてから来るのがベター。忘れずにもどってこよう。

ムドラの書の家と かけっこレースの家がある

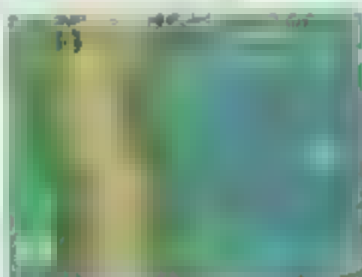
村の南には、3軒の家がある。右からあてもの屋、ムドラの書の家、兄弟の住む家、そしてかけっこレースの広場。書の家では、なんとか棚をゆらして落とせれば本が取れるかけっこレースはタイムをクリアーすると、ハートのかけらをくれる。かけら4つでハート1個になるから、がんばって走ろう。

TO THE LOST WOODS

3つの紋章を集め、マスターソードを入手。

ROUTE MAP

草原のほこらのまわりには変なものがいっぱいある

草原のほこらのまわりは、広い湿地になっていて、池や石像、洞くつなどがたくさんある。石像は、体当りしたり引いたりしてみて、何か出てこないかチェックし、山はだのひび割れは爆弾で壊そう。この草原には、実は闇世界へ行ける魔法陣や、水中の渦を使って光の世界を移動できるワープポイントがある。しかし、どちらもそれぞれパワーグラブ、水かき、ハンマーなどのアイテムがないと使うことができないので最初はガマンだ。

▲グラブがあれば、石が持ち上げられるので、ほ[illegible]ら、この通り

▲[illegible]と水かきがないと使えません

ほこらの中の水門を開くと地上で何かが起こる

草原のほこらに入ると、簡単な石のパズルがある。宝箱を取ってからほこらを出て、もう一度入ると石の配列がもとの位置にもどるので、石を動かしなおして、奥へ入る。奥の部屋には、レバーがふたつ。このうちひとつが、水門を開くレバーだ。

レバーを引いて水門が開いたら、ほこらのまわりを調べてみよう。水で隠されていた物が出てきているはず。ほかにもこの水門は、闇世界のある場所にも影響を与えているのだ。

ルピーがほしい人はここにおいでよ!

草原のほこらから少し西に行ったところに、大きな石がふたつ縦にならんで置いてあるところがある。[illegible]隠れ洞くつの入り口。この中には人のいい盗賊がいて、リンクが勝手に壺を開けても文句も言わないし、そのうえ、一度出てまた入ると、しっかり壺の中身を補充しておいてくれる。何度も出たり入ったりしていれば、最高値までルピーを増やすことも可能なのだ。

砂漠の神殿には、4つの出入口がある。

草原のほこらの西を進んでいくと砂漠に出る。まずは、砂漠地帯をぐるりとまわって、何かいい物が落ちてないか調べてみよう。砂漠の北東の洞くつの中や、西側の小道の山はだをチェック。何かあったか覚えておいて。

砂漠の神殿は、4つの入り口があるけど、最初に入れるのは、もちろん正面のひとつだけ。ここに来る前にムドラの書を取っていれば、正面の入り口を開くことができるはず。

西の小道は、一度入って違う出口から。

▲[illegible]

[illegible]

正面の入り口から入ると、そこは大広間になっている。東西に部屋が連なっていて、その先にはそれぞれ出口があるのだ。各部屋には、それぞれ宝物や、カギなどが隠されているのですべての部屋に入るべきなんだけど、体力を消耗するだけのトラップの部屋もあるから、常にハートは満タンにしておこう

この大広間の右側の部屋にある大きなカギと、左側の部屋にある宝物、パワーグラブを取ったら、西側の出口へ。こ　カ　山　こ　神殿の後ろにある洞くつへ入っていくと、大広間の　のボスの部屋へと通じている

ボスの部屋に行くまでに、扉を開ける石のパズルや、燭台を使ったトリックがあるけど、そんなに難しくはないので、クリアーできるはず　　　は、「右側の石」「火をつけいれるも　てつける」のふたつ。

出たりして攻撃してくる。頭を出す前に砂が動くので、そのそばに立って斬り続けていれば、OK

◀大きなカギは東側　の部屋から入　倒せる敵

▶［illegible］

◀　ない　燭台がある

▶ふたつめの紋章。だんだん自分が強くなってくるような気がするぞ。さあ、次は何だ？

砂漠からゾーラの巣へ 長～い道のりを行く。

パワーグラブを取ったら、次はゾーラの巣へ向かうんだけど、その前にやっておくべきことがふたつ。まずはお金を貯めること。そしてカカリコ村から、北に行って迷いの森に入り、キノコを取ってくること。見つかりやすい場所にあるので、すぐ取れるはず。

というのも、ゾーラの巣へ行く道の途中に、魔法屋があって、そこの魔法使いのおばあさんが、キノコを欲しがっているのだ。あげればきっといいことがあるに違いない。

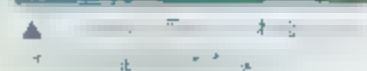
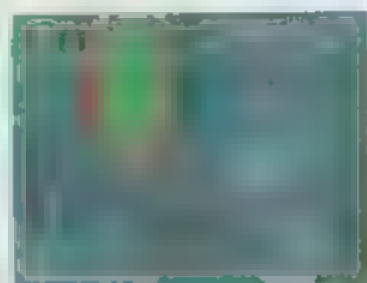
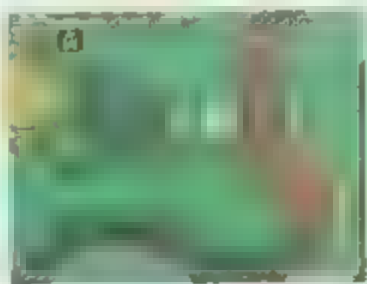
ゾーラの巣は、この魔法屋を過ぎて、ずーっと北の方にあるから、おばあさんにキノコをあげたら、一路北へ向かうのだ

▲　　りかけたりして

ゾーラの巣には、チビゾーラがいっぱいだ。

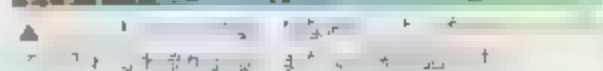
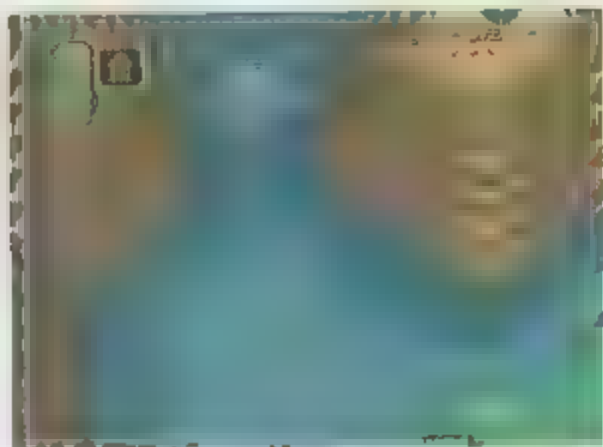
ゾ　ラの巣に行ったら、浅瀬を歩いてとにかく奥へ。ぐるっとまわりこんだ奥の奥に、Yの字型の浅瀬があるからそこで一歩踏み出してみよう。キングゾ　ラが出てくるはずだ

ゾ　ラは、リンクが泳げるようになるために必要なアイテム、水かきを売ってくれるんだけど、これがけっ　う高い。

例の気前のいい盗賊のところで0回ぐらい出たり入ったりしないと、こんなお金は集められないかもしれない。覚悟せよ

水かきを手に入れたら、願いの滝へ向かう。

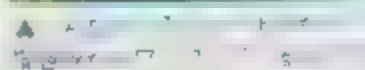
3本の水流が流れ落ちる大きな滝がある。真ん中の水流に向かって泳いでいくと、なんとここの滝の奥には女神が住んでいるのだ

願いの滝では、アイテムを投げると不思議な　　が起こるらしいので、とりあえず　　てみよう。オススメの投げ込みアイテムは、ブ　メラン、盾、空ビンなど。

女神との会話はあくまでも正直に。嘘をついてもなんの得にもならないぞ

幸せの泉にはルビーを投げ入れる。

次は、水かき＋ゾーラのワープゾーンで、ハイリア湖へと向かう。そして、湖の中央にある小島にいって洞くつの中に入ってみよう

　　は幸せの泉と呼ばれる泉があって、メッセージにしたがって、ルビーを投げ続けていると、矢や爆弾の持ち数を増やすことができる（しかも満タンに！）

洞くつや神殿のなかで戦っているとき、　や爆弾が切れてしまって、くやしい思いをすることがないように、なるべくたくさんのルビーを投げておこう

ワープゾーンから闇世界へワープ！

洞くつで会ったおじいさんは、リンクにマジカルミラーをくれて、その使い方を教えてくれる。どうやら、これがあれば、闇世界に行ってしまったとき、簡単にもどってくることができるらしい。光の世界ではヘラの塔に行く道が閉ざされているため、一度闇世界に行って少し移動し、マジカルミラーを使ってもどってくるという、ワープを使った技が必要とされる。まずは、おじいさんの洞くつの上にある魔法陣から、闇世界へワープ。そして、光の世界のメカネ岩のあった場所で、　を使ってみよう

▲マジカルミラーを持ってないと塔へは行けないのだ。

◀カワープ……移動……

ヘラの塔に入る前に左右をよく見ること。

　　塔　かって左の方には塔があり、
　　　　　スタ　　　　　　う手
入れる　　きる、　魔法のアイテムが隠
　　　　　　　　　　　　スタ
を手にしたら　　　　　　よ
また、向かって右には、クイでふさがれた道があり、何か隠されている感じがする。クイをたたくハンマーを手に入れたら、もう一度来てみるのもいいかもしれない。
　　　　　ら側には下から登ってくる方法もありそうなんだけどね

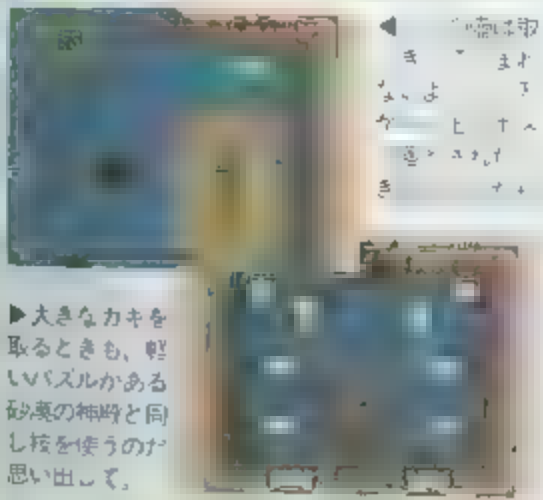
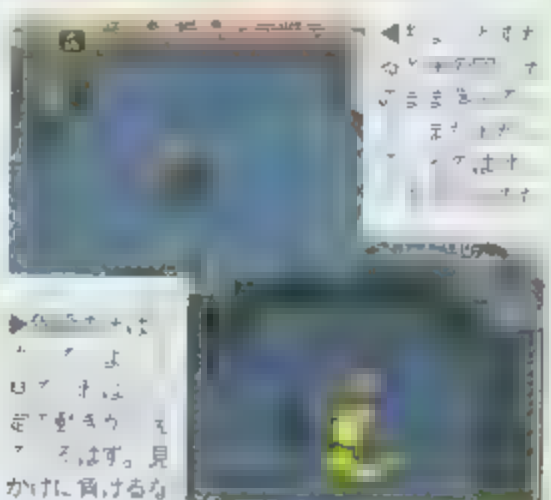
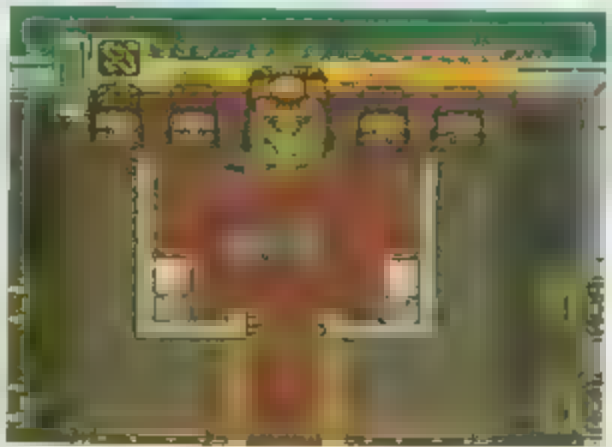
▲マスターソードを持ってくれば、この通り。強い魔法が使える。

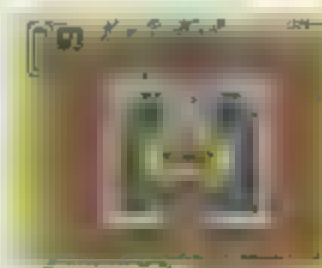
▲　　あれば　　通れる

ヘラの塔は、巨大なパズルの塔だ。

この塔には、ムーンパールというアイテムが隠されている。これは、闇世界に行っても、姿が変わらないという必要不可欠アイテム。でも、さすがに知恵の紋章を司る塔なのことはあって、パズルがかなりキビシイ。
　　に入る前に、武器を強くしたり、持ち
数を　　　　　　　を入れる　　　
　　　　　　　　　　よう

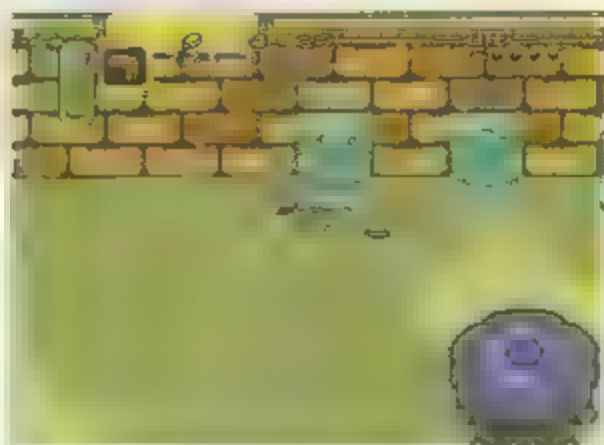
▲　　　　段階で、ピンは最高3つ取れているはず。　　　2つ、橋の下でひとつ。大丈夫

TO THE SWAMP PALACE 水のほこら

ハイラル城で司祭と対決、闇の世界へ突入!

ROUTE MAP

ピラミッドですべてをチェックしたら東へ!

アグニムの邪悪な力によって闇の世界へ送り込まれてしまったリンク。出てきたところは、巨大なピラミッドの上だった。ムーンパールのおかげで姿が変わることはないし、ミラーを使って光の世界へもどることもできるけれど、とりあえずはサハスラーラの声にしたがって、先に進んでみよう

▲[illegible]7つの神殿があり、光の世界から運れ[illegible]

ピ[illegible]よ、ハートのかけらがひとつと、硬そうなひび割れがひとつ、そして石像[illegible]か[illegible]まれた変な場所。ハートのかけらは取れるけど、そのほかのものは、今のリンクには どうしようもないみたいだ。ひととおり歩いたら、東へと進んでいこう

[illegible]

サルキッキにお金を払って、何とか中に入ったらひと安心。一度開いた入り口はしまることはないので、体力に自信のない人は光の世界に帰るなり、もよりの妖精の泉に行くなりして最強の状態にして来よう

入ったらまず、[illegible]の扉のB1へ。カギを取ったら中央の扉の先の広間の左の通路に爆弾を仕掛け、一階下へ落ちて細い通路を上がってくれば、大きなカギが取れる

広間の[illegible]ついる部屋[illegible]から入ってスイッチを変え、右からもう一度入り通路を飛び越えていけば、さらに奥の宝物の部屋へと進んでいける。また、スイッチを変えずにボーンの部屋から右に進んでいけば、ボスの部屋の方向だ。いずれにしても、かなり敵がしつこいし、トリックもあるので、相応の覚悟が必要。トリックに引っかかったときのヒントは、スイッチに像を乗せる、目に矢を射る、のふたつ。よく考えて

ボスはカタいので剣や矢以外の何かが有効

◀[illegible]

▶[illegible]

◀パメットはと[illegible]一体らしく、ひっくり返るとしばし動けない。ハ[illegible]ーを使おう

▶[illegible]中羅さえ取れれば、剣で攻撃できる。爆弾でふっとばせば、はずれるかも

闇の神殿の入り口には サルキッキがいました。

闇の神殿へ入る前に、左側のほこらへ行ってみよう。光の世界ではこの場所にサハスラがいたけど、闇の世界では誰がいるのかな。なかに入ってみると1匹のモンスターが、話しかけてきた。話を聞き終わったらいざ、神殿へ。途中、サルキッキというかわいいサルが話しかけてくるからお供にしてあげよう。お金をせびられても、[illegible]

▲サルキッキはちょっと憎たらしいことを言うけど、役には立つ

▲内部の壁とかもよく調べてみよう。何かあるかもしれないよ

ゾウの爆弾屋には スペシャルなヤツが。

闇の神殿でハンマーを手に入れたら、ちょっと寄り道。光の世界でリンクの家があったところに、やはり家が建っていて、爆弾屋になっている。最初来るときには、まだ普通の爆弾しか売ってないけど、そのうちここでビッグな爆弾が買えるようになる。このスペシャル爆弾が、堅いひび割れを開けられる唯一の手段なのだ。

▲ついてくる爆弾。でもAボタンで離れちゃうから遠足は無理だぞ

森に行ってオカリナを 探してみよう。

光の世界で動物達の森のある場所に行ってみると、姿を変えられてしまったあの幻の少年がいた。少年はリンクに光の世界の森のなかで、オカリナを探してほしいと頼んでくる。

スコップを渡されたら、ミラーで光の世界の森に帰り、花の咲く地面を掘って、オカリナをみつけ、少年に持ち帰ってあげよう。

もうオカリナを吹くことのできない少年は、リンクにそれをたくし、カカリコ村のおじいさんのもとへ行ってくれという。

◀広場のおじいさんと話したら、[illegible]前でオカリナを吹いてみよう。

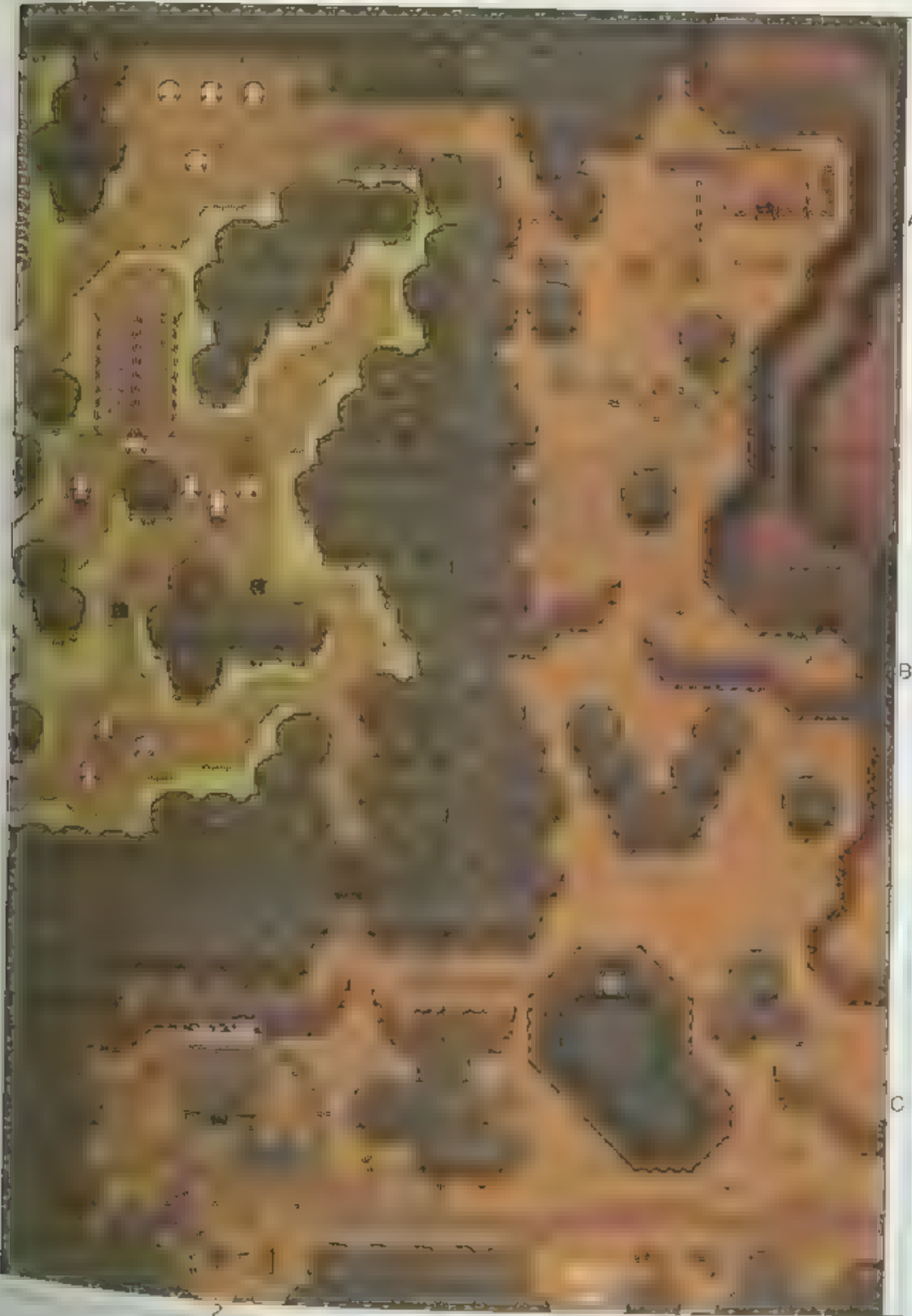
神殿のまわりには 洞くつがいくつも。

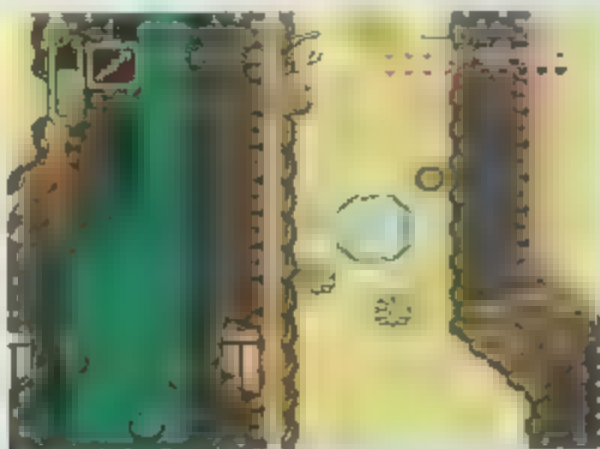
水のほこらに向かう前に、今、行ける範囲の中に何があるのか調べてみよう。闇の神殿の南東に洞くつがひとつ。神殿のほこらの真南にも洞くつがある。水のほこらに行く道ぞいの山はだにも変なひび割れがあるし、花やクイにかこまれた怪しい場所もたくさんある。ミラーを使って行き来し、怪しいところはすべて調べよう。

▲ワープ床で取れるボンバー。しかし、もう、なところでワープだ

CHAPTER 2

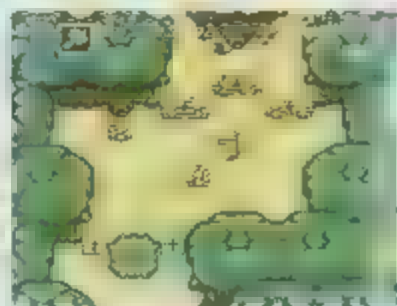
TOUR GUIDE II

SKULL WOODS

ドクロの森に行くには フックショットを使って。

フックショットを[illegible]れたら、闇の神殿の西側の岩がたくさんある広場をぬけて北の方へ進む。しばらく行くとガイコツや、石が道をふさいでいる場所に出るので、そこで川の左側に向かってフックショットを使ってみよう。こちら側からは見えにくいけど、向こう岸にはガイコツ石があるので、フックショットを引っかけることによ[illegible]れる[illegible]なっているのだ

▲[illegible]でフックショットを使う。川に落ちな[illegible]にガイコツ岩があるのがイヂワル

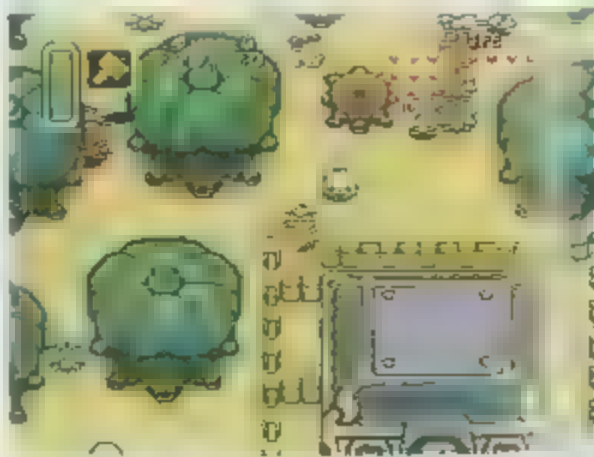
実はワープルートも あるらしいんだけど。

プレイヤーによっては、水のほこらに行く前に偶然ドクロの森に入っちゃって困った人もいると思うけど、それはきっと魔法陣のワープルートを見つけてしまったためだろう

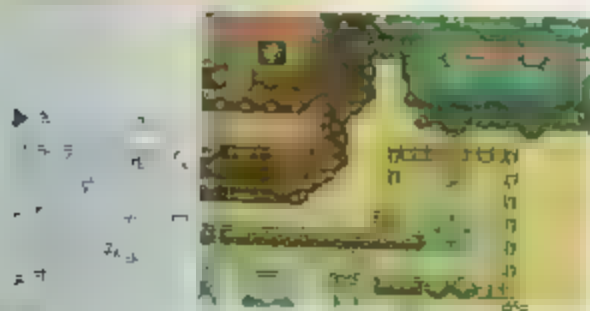
ドクロの森に入るには、フックショットを使って正統にくる方法のほかに、魔法陣を使ってくる方法があるのだ。でも、フックショットを持っていないと、結局ダンジョン内で困ることになるから、あまり先走らない方がいいのかも

こんなところになんで お店があるの?

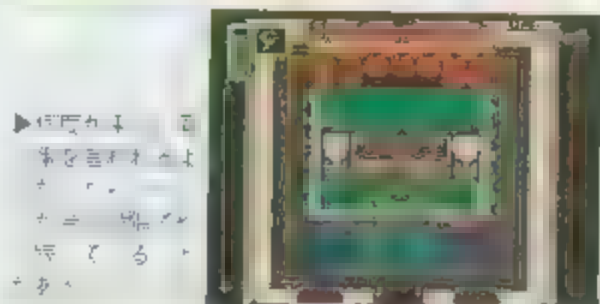
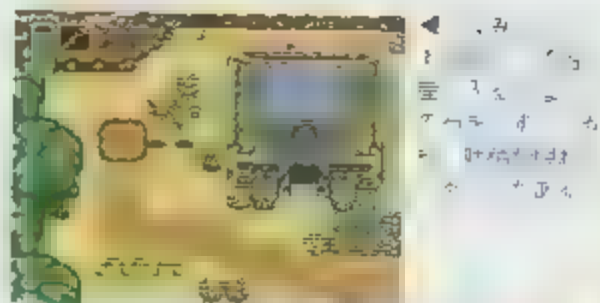
ドクロの森に行く途中、ちょっと南の林に入り込んだらなんと、お店があった。柵[illegible]び越えてピョンピョンと敷地内に入り、中をのぞいてみたら、通常アイテムのほかにハチを売っている! いったい何のため[illegible]売っているのだ?

まぁ、ハチは同くつのなかで放しておくと、けっこう役に立ってくれるので、1匹ぐらい持っていってもいいかもしれない。残念ながら黄金のハチは売っていないけどね

▲[illegible]の印があるところは、飛[illegible]りするのだ

マントをまといし者と、書いてあるけど。

光の世界では、きこりの家があった場所、ちょっと行ってみよう。闇の世界でもやはり洞くつがあって、その前に看板がある。

看板には、「マントをまといし者……」と書いてある。このマントというのは、ウワサのマジックマントのこと。これをまとったものは、魔法力が続くかぎり姿を消し、世界からの影響を受けずにいられるのだ。この洞くつの中で必要らしいけど、どこにあるんだろう。

占いの店にも必ず寄ってみること。

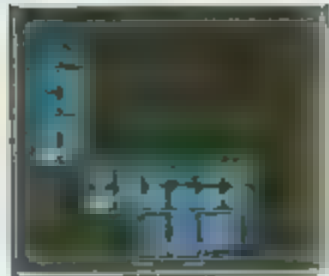
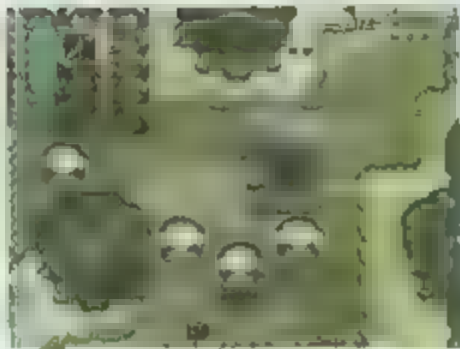
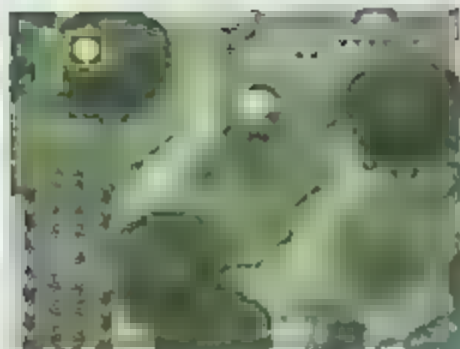
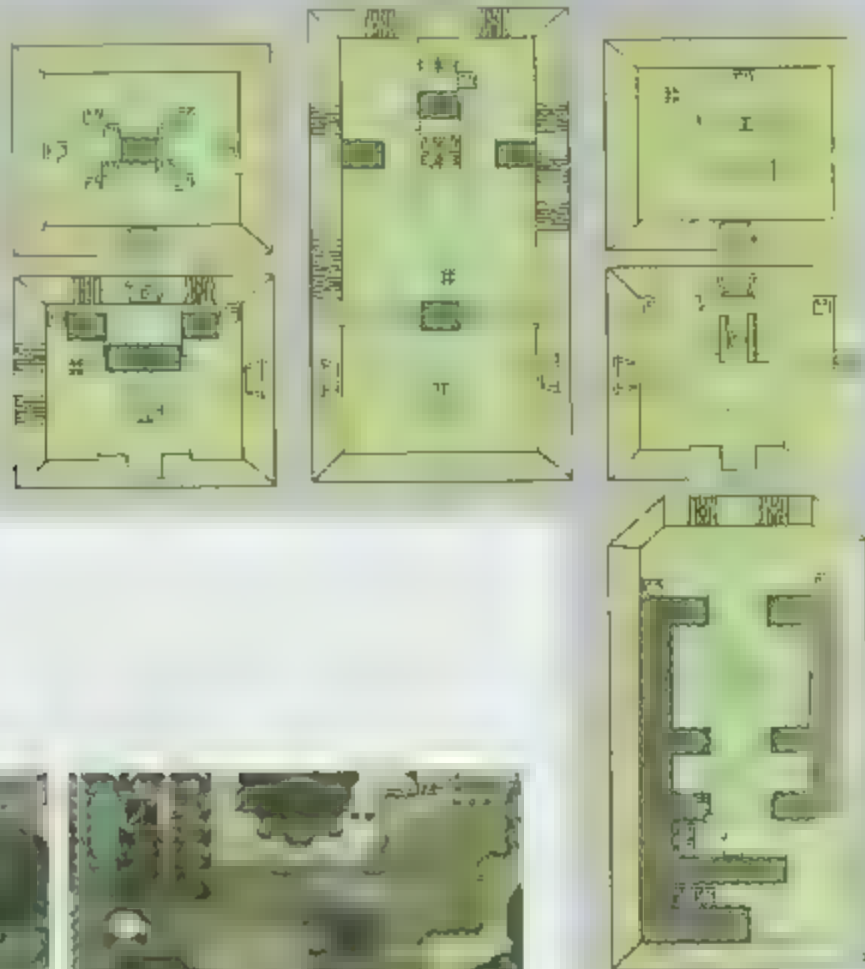
光の世界で占い屋があったところに、やっぱり占い屋がある。自分が何をしていいのかわからない人、ライフゲージのハートが少ない人は入ってみよう。でも占い屋でとられるお金はランダムだから、毎回違う料金を請求されるし、こっちが一文なしだと商売してくれなかったりするから、お金のない人はどこかでかせいでくること。

ドクロの森の中は、大きな迷路になっている

ドクロの森は、光の世界の迷いの森があった場所にある。迷いの森もけっこうイヂワルなつくりをしていたけど、ここも同じ。

モンスターの骨や木々にはばまれ、思い通りには進めず、けっきょく自分がどこにいるのかわからなくなってしまうのだ。この森には、木と木の間や、落し穴のふちなど、一見通れないように見えて、実は通れる場所も多いので注意。特に落し穴の入り口周辺は、けっこう通れるところがあるぞ。

何ヵ所も入り口があってまどわされるけど、効率よく入っていけば、そんなに難しいところではない。まず、最初に入るべき入り口は、モンスターの骨でできたダブルアーチをくぐった先にある、ドクロの口の入り口。ここに入ると、Ｂ１の柱にはさまれた扉がある部屋［illegible］になる。スイッチをなにかでおさえて、その扉［illegible］入ると、そこには大きなカギの宝箱があるのだ。これを取ったら、ダブルアーチの手前の花の下にある落し穴から入るのだ

B1

B1

▲［illegible］に最初に入ると、かなりのショートカットできる。先を急ぐ人にはおすすめ。

▲次に［illegible］から入れば、宝物の部屋［illegible］ている［illegible］は☆スイッチのトリックか

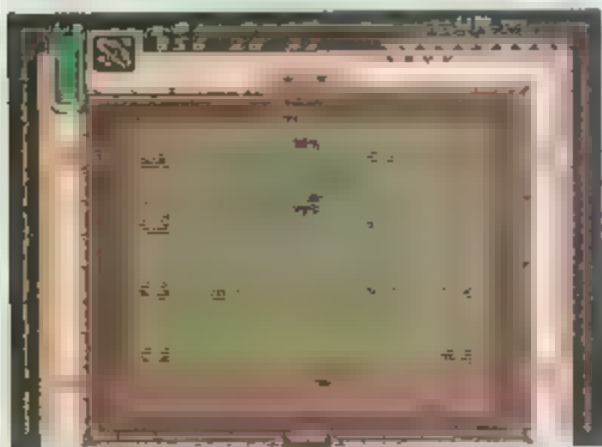
B1

B2

B2

THIEVE'S TOWN

はぐれ者の村の宝箱にはアレがあるのだ。

さすがに、ルビーにこだわるはぐれ者の村だけあって、お金やアイテムを増やせるところはけっこうある。村の北西にある宝箱屋は、ルビーを払うと、宝箱を3つ開けさせてくれる。この宝箱の中には、爆弾、矢、ルビーなどのほかにアレ（もう、16個ぐらい集まってる？）が入っている場合がある。根気よく開け続けていれば、きっと出てくるぞ。コツは同じ箱を開け続けることだ。

▲ボクが欲しいのはこんなモノじゃなくて、アレなんだけどな。奥の方にあるかもしれないな

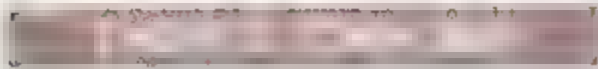
お店をのぞいて、家の壁をこわして。

はぐれ者の村には、こわれた家はいっぱいあるけど、まともな家は少ない。宝箱屋と、空き家が1軒と、お店が1軒、入り口が見あたらない家が1軒、村の東にはこわれた家とクイの庭、南側には、あてもの屋、穴ほり屋。まともな家はないらしい。ただ空き家にはルビーが隠されているらしいし、入り口のない家は、壁がひび割れている。ちょっと礼儀をわきまえない行動だけど、いろいろ調べてみてソンすることはないだろう。

▶品ぞろえをチェ……かもしれない……買うのヤメタ

クイはたたく、とにかくたたいてみる。

光の世界のこの場所には、かじ屋のきれいな庭があったのに、闇の世界ではクイだらけだ。あんまりいっぱいあると気持ち悪くなってくる。せっかくハンマーを持っているんだから、みんなたたいてつぶしてしまおう。モグラたたきをやってるよりは簡単だしね

もしかしたら、なんかかわったことが起こるかもしれないから、気長にたたき続けてみる。闇の世界ではいろんな不思議なことが起こるからね。

このダンジョンは、村の悪魔の像の下に広が[illegible]ている。正面入り口を引いて開けると、そこは[illegible]路。上の通路からはわかりにくいけど各部屋の奥や、左右はつながっているのだ。壁がないところは進んでみよう。まずは、奥へ、そして左、手前の順た

B1

B1

妖精の泉で満タンにするのもいいけど…

このあたりには妖精の泉もあるし、雑貨屋もあるので、体力回復には困らないはずだけど、ひとつ気をつけてほしいのは、盾を喰う敵がゴマンといるってこと。

長い舌で盾に喰いつかれ、飲み込まれてしまったら、とにかくすぐに倒す。盾が奪い返せるかもしれない。残念ながら、取り返すことが出来なかったら、ソクお店へ走れ。闇世界のお店なら置いているはずだよ。

東の洞くつでサハスラーラの声を。

湖を東にまわって、行き止まりの空き地に出ると、そこには光の世界と同じ配置で洞くつ、岩、ひびが並んでいる

洞くつの中には、変なモンスターがいて、ルピーをくれたらいい事を教えてくれるという。いい事を知りたい人はお金を払って教えてもらおう

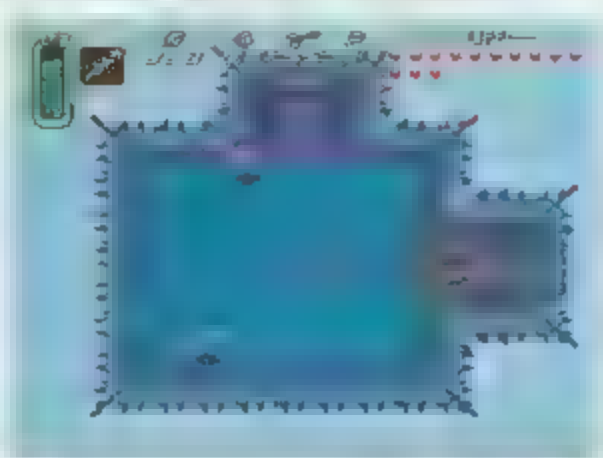
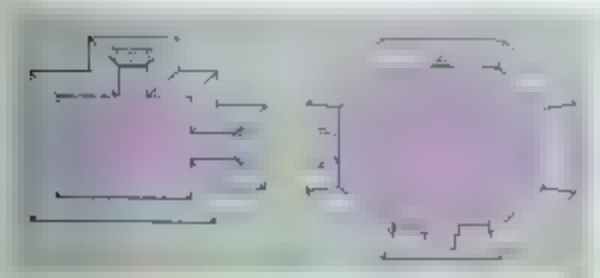
ここのまわりのどこかで、サハスラーラのメッセージを伝える石盤のある部屋がある探して、言葉を聞いてみよう

ここでワープするとハートのかけらが？

そういえば、光の世界のハイリア湖の小島に、どーしても取れないハートのかけらがあったよね。今後、ああいう場所が出てきたら、闇の世界からワープするという技を使ってみるといい。

マップを見ながら、だいたい同じくらいの場所にいってミラーを使ってみる。光の世界側に、障害物がなければ以前は入れなかった場所でも入れるはずだ。光と闇の微妙な地形の違いを探し出すのだ！

ICE PALACE MAP

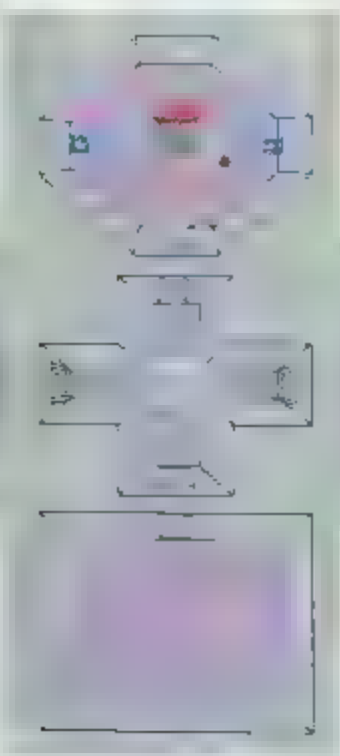
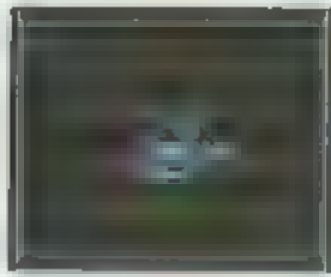
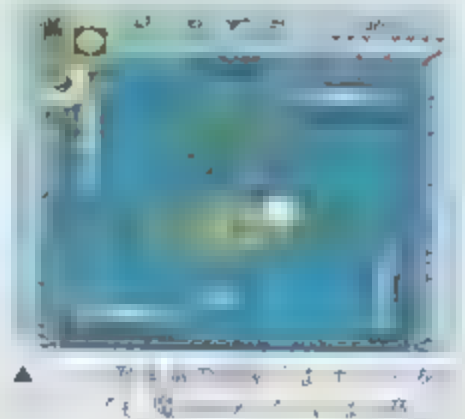
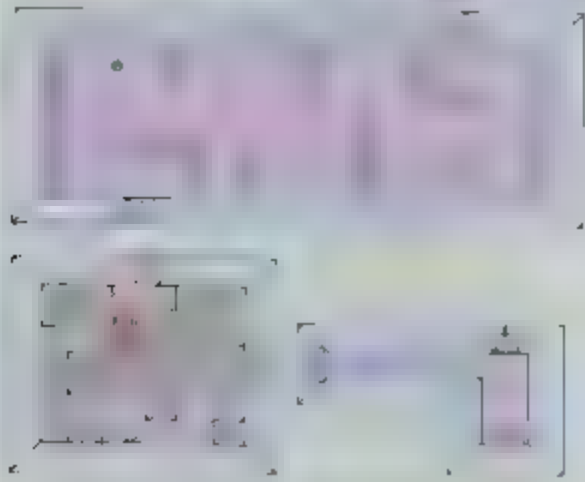
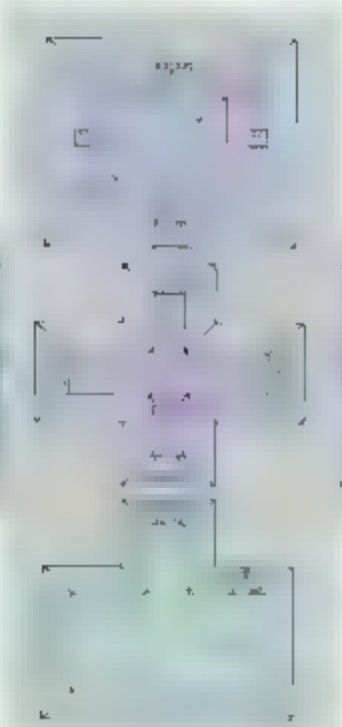
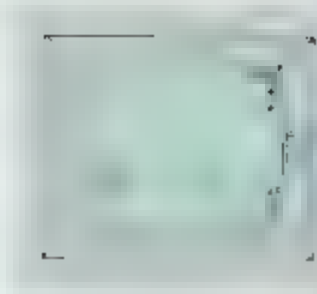
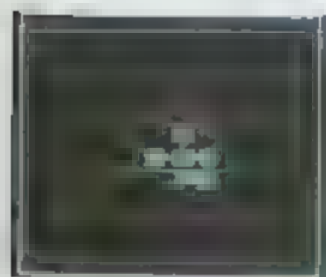
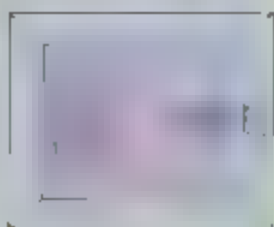
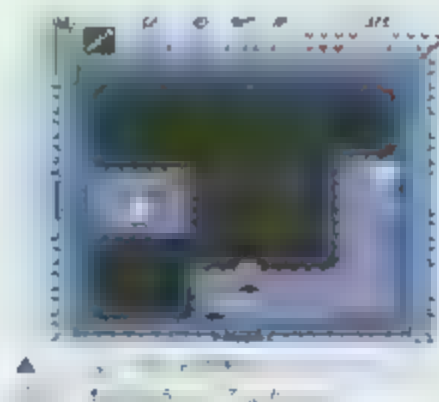
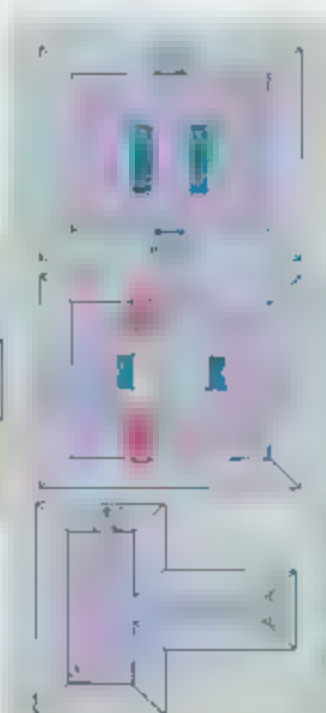
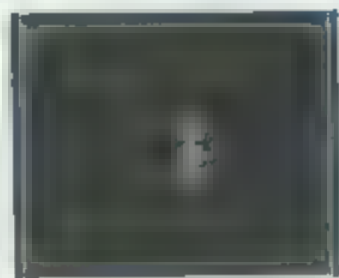
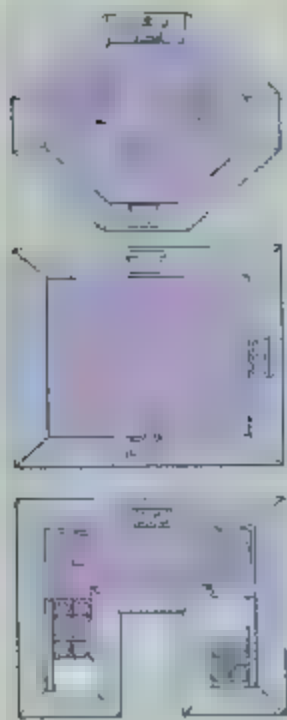
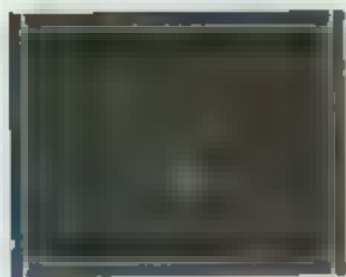
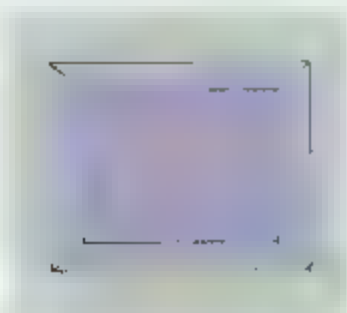
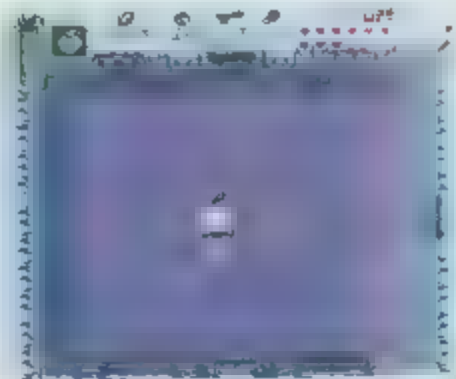
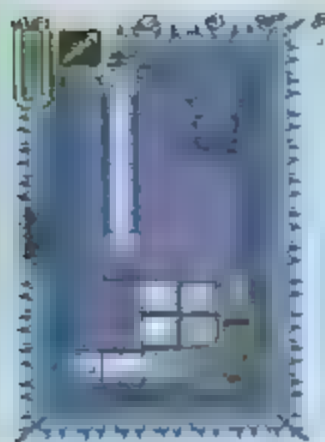
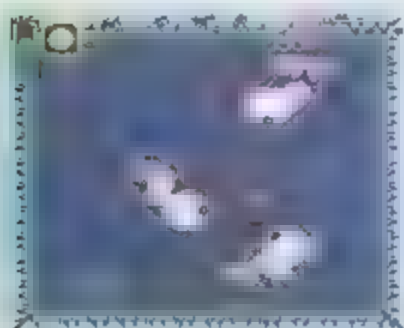
氷の塔は、塔全体の道筋が大きなトリックになっていて、かなり手ごわいところ。トリックだけでなく、敵も強いし、床が氷でツルツルしていたりするので、思うように動きが取れない。苦労せずに進むためには、魔法の力を借りるといい。160ルピーをケチるな

1F

1F

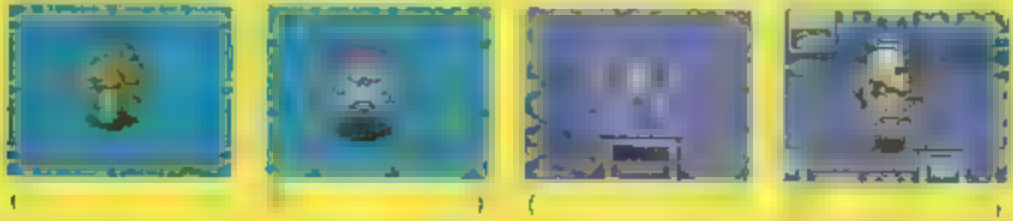
B1

B1

B2
B2
B3
B3

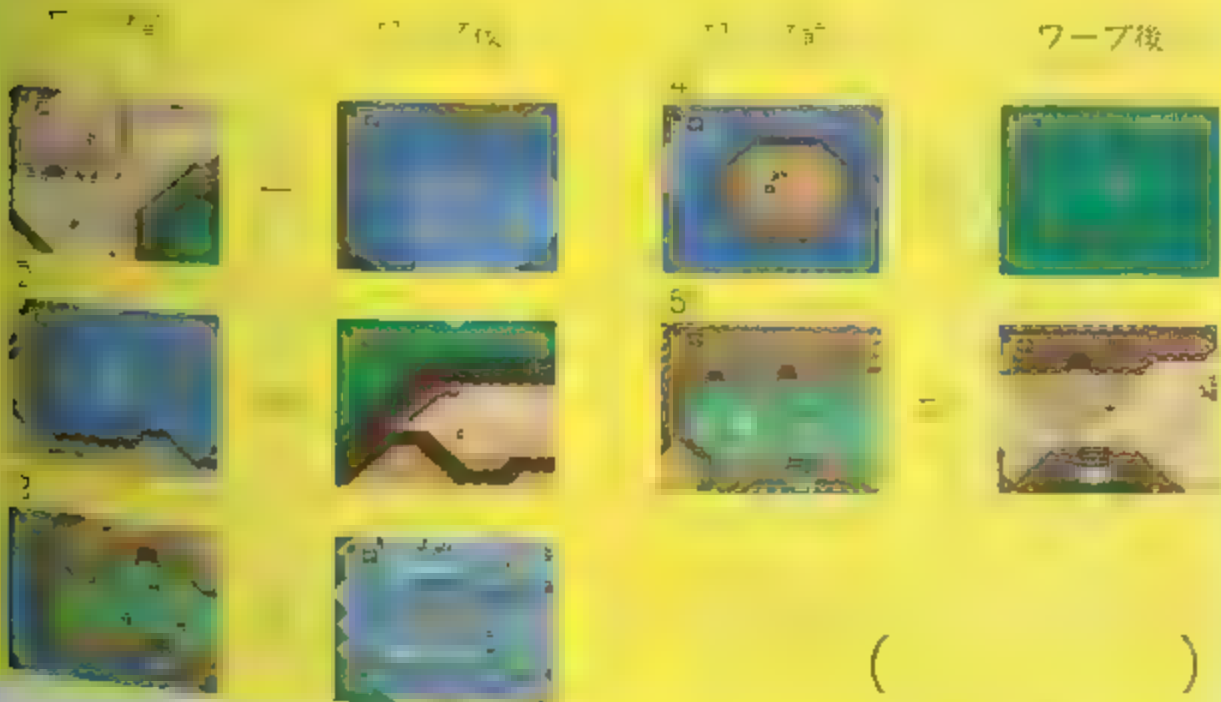
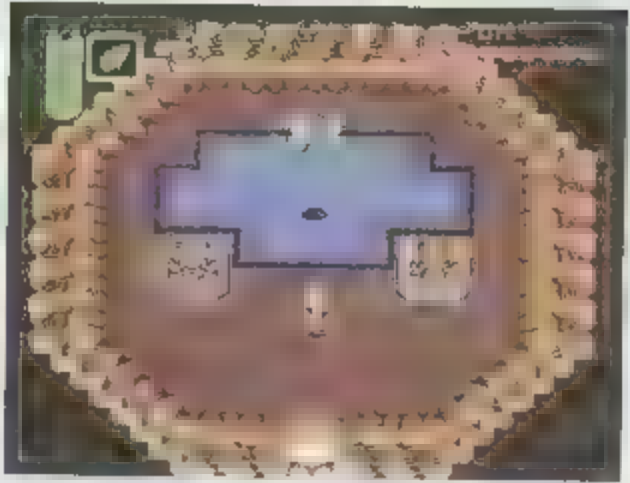
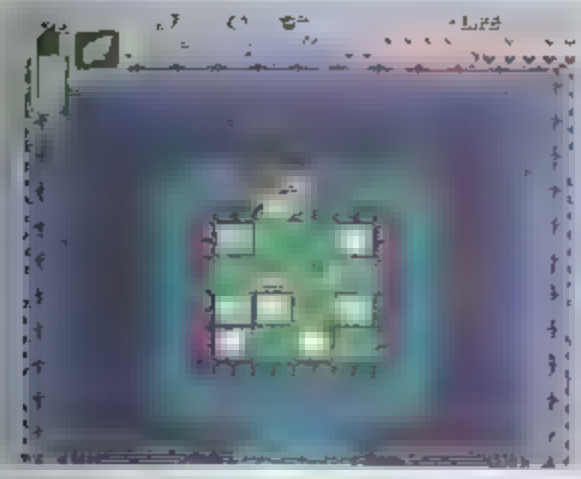
B4
B4
B5
B5

ゼルダ伝ドリル★練習問題

問題1 次の写真の敵キャラの中で、倒すと魔法の壺をくれるものには○、くれないものには×をつけなさい。

(　　) (　　) (　　) (　　)

問題2 次の氷の塔のダンジョンに関する文章で、正しいものには○、誤りのあるものには×をつけなさい。

- トラップ（大）は、ダンジョン内に10コある。 (　　)
- 巨人の像は舌を引くことができる。 (　　)
- このダンジョンにクリスタルスイッチはない。 (　　)
- 床が凍っている部屋が一つだけある。 (　　)
- サハスラーラのメッセージが聞ける石盤がある。 (　　)
- 大きな宝箱が3つ出てくる。 (　　)

問題3 以下の写真は氷の塔周辺でワープしたときのものだが、ワープ後の写真で間違っているものがある。間違っているものの番号を2つ書きなさい。

(　　　　)

これかなんとワープゾーンになっている。

どうやってここにくるかは、自分で見つけ出してほしいんだけど、この石のどちらかが魔法陣ワープゾーンになっているのだ。

パワフルグラブを取ったら、とにかくすべての重い石を持ち上げてみよう。魔法陣のほかにも何か見つかるかもしれないぞ。

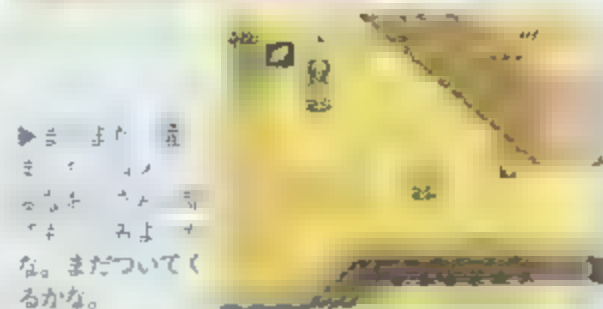
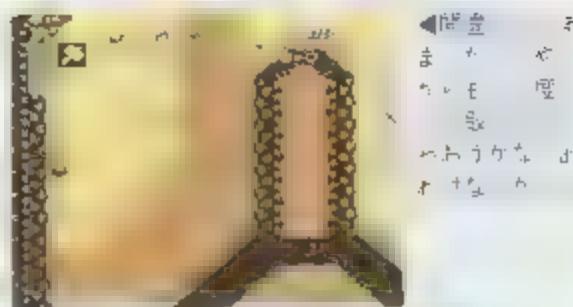
悪魔の沼に行ったら、ミラーを使わないともどってこられないし、一度ここを出たら、もう一度ワープしなおしになるぞ。

▲悪魔の沼は、妖精の泉もそばにあるし、いっき 攻略するつもりで、入っていこう。この準備はいいかな。

こちら側からきた人は残念ながら不正解。

悪魔の沼をマップで確認しながら、近づいていくと、つい水のほこら側からきてしまう。だけど、残念ながら、ここからはどうやっても入れない。いったん光の世界にもどって考え直そう。

とはいっても、光の世界の砂漠側からきても入れないぞ。けっこう選択の余地がないのだ。さあ、どうやって砂漠の魔法陣を見つけようか。マップで歩いては入れないところをもう一度確認しよう

な。まだついてくるかな。

光の世界では入れなかったこんな場所もある。

光の世界の砂漠の北側に、マップでは見えるのに行けない高台かあったのは覚えているかな。闇の世界からワープしていけば、ある場所に入れるかもしれないぞ。

もう一度場所を確認して、コレ、というところでミラーを使ってみよう。ワープしたら、行き着いた先をくまなくチェック。絶対何かあるはずだ。

ダンジョンに入る前に見つけておくと少し助かるかもしれないものだぞ。

B1

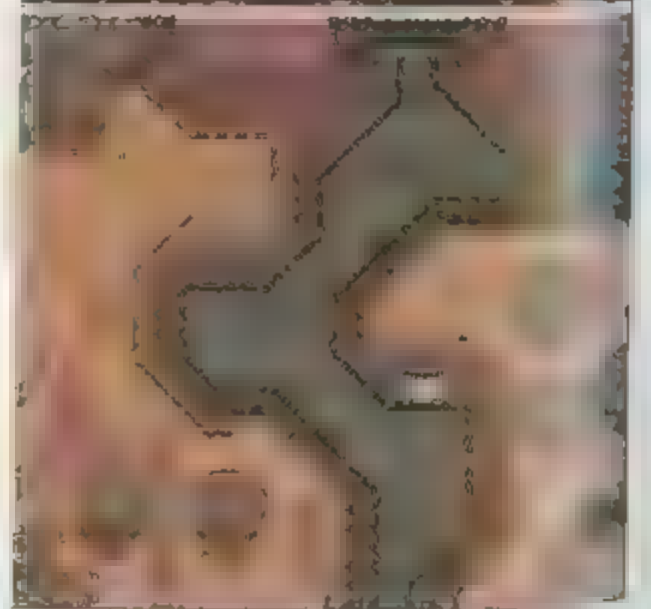
B1

たどり着くまで大変
行ってからも大変。

6人の娘達を助け、6つのクリスタルを集めたら、カメ岩に向かう

このカメ岩に誰が閉じ込められているかは、[illegible]まで戦いを進めてきた人には、もうわか[illegible]いるはず。そう、ハイラル城の塔で最後のいけにえにされてしまったゼルダ姫がいるのだ。7人めの娘ゼルダと7つめのクリスタルを手に入れることができれば、邪悪の王カ[illegible]

リンクの長い戦いのなかでもっとも重要な、そして厳しい挑戦が始まろうとし[illegible]るのだ

A
B
C
7
8

同じところにお店があるんだけど。

全体マップをみて、少しでもカメ岩の方に近づこうと、闇の神殿の北の方へ足をのばしてみる

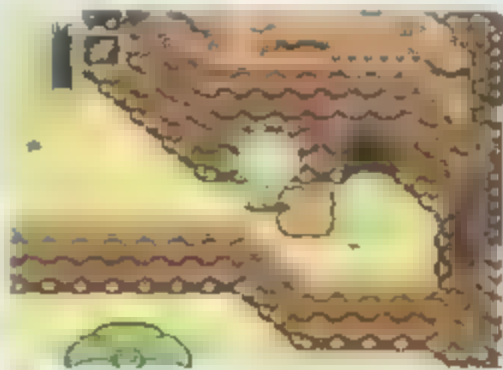
光の世界で、魔法屋があった位置にやはり一軒家が建っている。のぞいてみると、中はお店。だけど残念ながら、魔法は売っていないし、親切なアシスタントさんもいない。ただ、盾を売っているみたいだから、この近くで戦っていて、ライクライクに盾を取られてしまったら、ここに来るといいだろう。赤いクスリもあるしね。

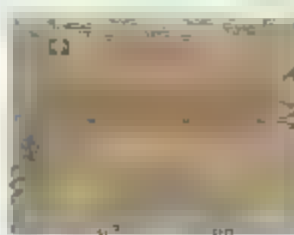
超大切アイテムがここで手に入るぞ。

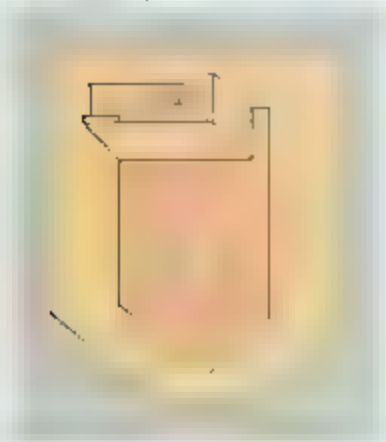
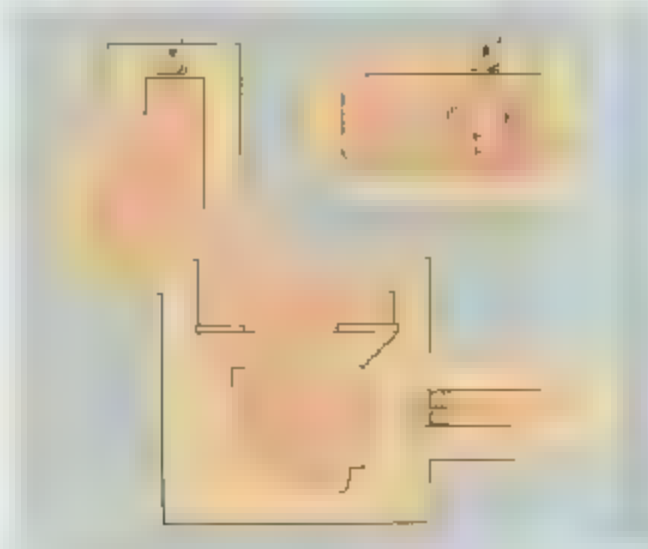
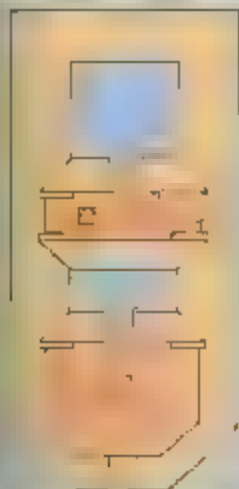
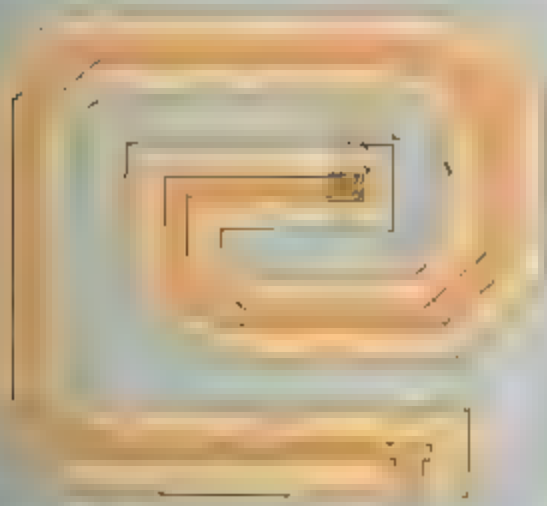
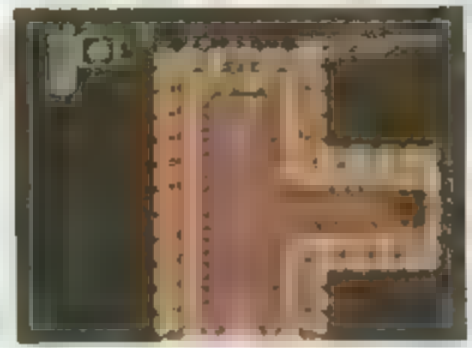
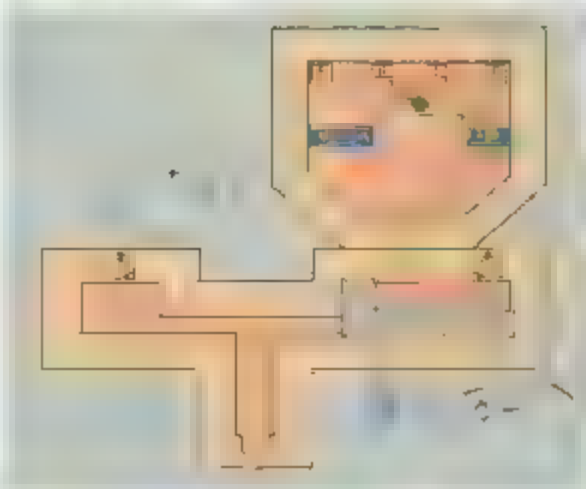
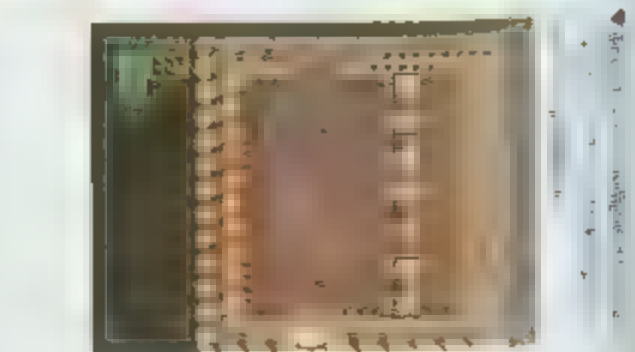
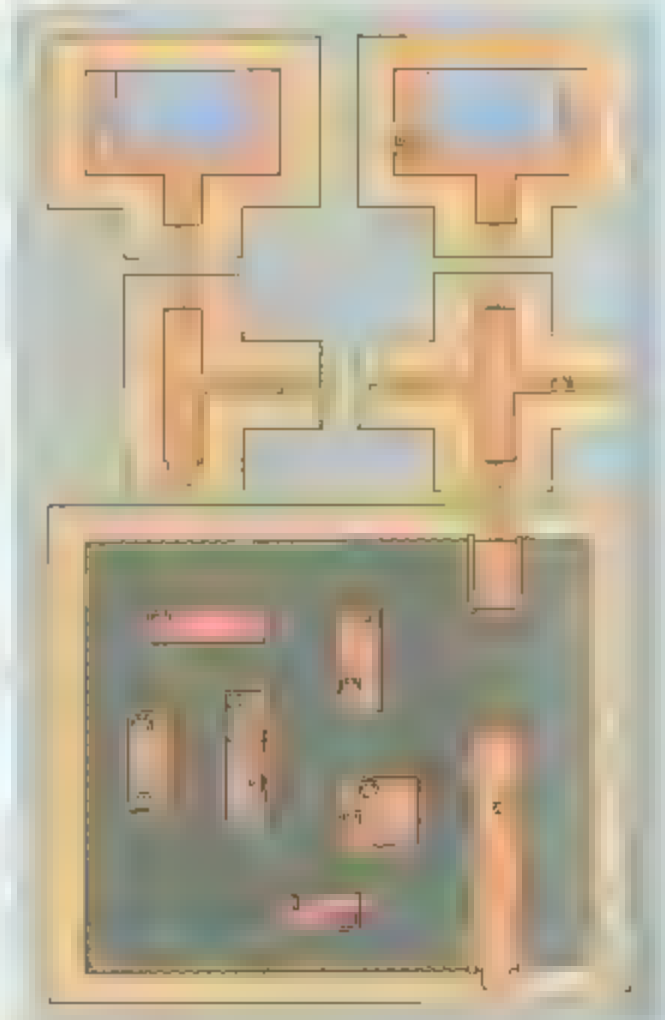
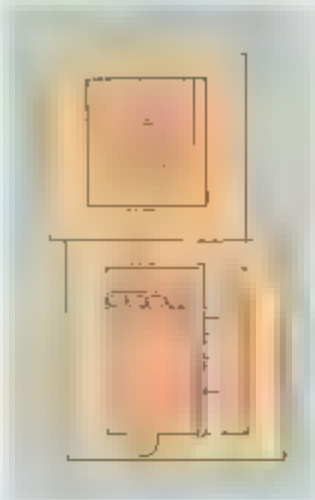
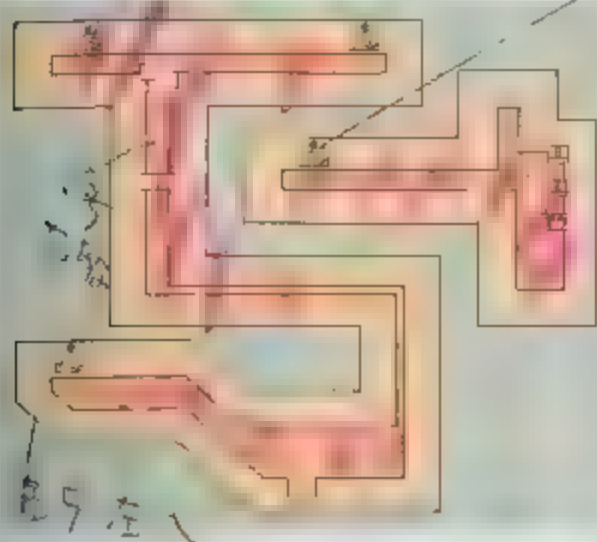
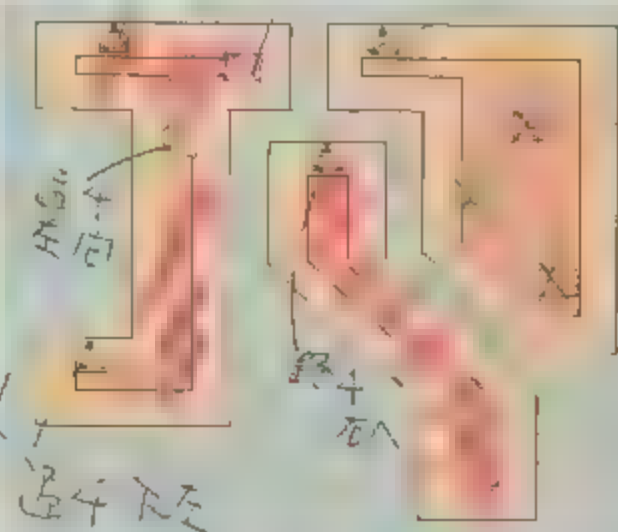
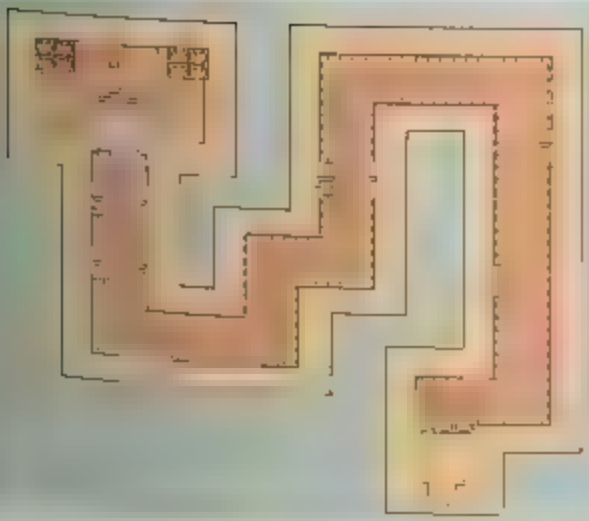
お店を出て、さらに北へ上がっていくと、変な看板を見つける。書いてあることを読んでみると、この池にはモノを投げ込んじゃいけないということらしい。だけど、やっちゃいけないと言われると、やりたくなるもの

いかにもイケナそうな石に囲まれたところに、その辺のガイコツを投げ込んでみる。と、突然あたりが震動し、ナマズの親分みたいなヤツが出てくる。彼は、よっぽどうるさいのが嫌いらしくて、リンクを追っぱらうためにものすごく大切な魔法をくれるのだ。

カメ岩へ向かう第一の方法？

大ナマズに会って、シェイクを手に入れた人ならわかったと思うけど、闇の神殿を……しても、道は行き止まりになっていて、カメ岩には登れない。でも、山には登らなければいけないんだから、山の西の洞くつに行ってみる。しかし、これもハズレ。ハートのかけらが取れるだけで、外に出されてしまう。いったいどうしたら山に登れるのだろう。

カメ岩に向かう正解の方法。

なんと、闇の世界の山に行くため……魔法陣やミラーを利用しなければならな……ラの塔まで行って東に行き魔法陣を探すか、山のほこらから東のつり橋を渡り、洞くつを北上し魔法陣を探す。どちらの方法をとっても、光の世界の山の東側、つまり闇世界のカメ岩のあるあたりには行けるのだ。あとは闇の世界に行く手段を見つければいい……

▲

▲ちなみに、こ……ある。何かあるのかな。

裏通路1

裏通路2

裏通路3

裏通路4

裏通路5

裏通路6

TURTLE ROCK MAP

３本クイの魔法陣からカメの背中に乗り、…ェイクで入り口を開いたら、いざ、タ…ン内へ。ここに入る前に必要な物は、ソマ…と魔法のクスリ。この中で魔法が切れたら、…を使って脱出するしかなくなる…

B1
B1
A
B
A
B

B1
B1
A
B
A
B

B2
B2
B3
B3

B2
B2
B3
B3

ガノンの塔へは7つのクリスタルを使って。

いよいよリンクの冒険も大詰めをむかえて、ガノンの塔に挑戦するときがやってきた。

ガノンの塔は、光の世界ではヘラの塔があった位置にあり、入り口らしきものはない。強い結界によって守られているこの塔は、7つのクリスタルと、七賢者の血を引く娘達の力がないと入ることができないのだ。

ダンジョンに入る前に、もう一度リンクの装備とアイテムを確かめる。7つのクリスタルは持っているか、すべてのアイテムを持っているか、ライフのゲージは十分増えているか、アイテムの持ち数は最大値までいっているか、弓やブーメランは最強になっているか。

ガノンの塔は、今までクリアーしてきたダンジョンの中でももっとも強く、難しいところだ。ひとすじなわではいかない。

準備が整ったリンクは、ガノンの塔の前に立ち、7人の娘達の声を聞く。7つのクリスタルが、宙にきらめき、ガノンの塔の結界が破られる。塔の正面には、まるでリンクを招き入れるかのように、階段が出現した。もうあともどりはできない。

リンクは静かに階段を上がっていく。ハイラルの平和をかけて、最後の戦いが始まる。

A
B
C
4
5

A
B
C
4
5

最後の挑戦の前にもう一度よく調べて。

ガノンの塔まで進んだら、もうかなりの技術や、知力を身につけているはず。あとは長い戦いにそなえての、体力が必要だ。

リンクの体力を示すライフのゲージは十分だろうか。20個のハートが、画面右上に表示されていれば心配はない。もちろん、それ以下でも、卓越した能力があれば、ガノンを倒すことは可能だ。しかし、少しでも不安を感じるなら、もう一度ハートを探しにいこう。

▲ [illegible]

ガノンの塔周辺で、取り忘れはないかな

初めの3個と各ダンジョンのボスを倒しているだけでも、14個のハートは手に入っているはず。ここ、ガノンの塔の周辺でのポイントとしては、墓地やカメ岩のダンジョンを進んでいる途中の通路が見落とされている場合がある。

いずれもワープして、光の世界ではどうしても入れないところに入ることができる。アイテムも取りのこしがある人はあきらめずにもう一度探してみよう。

◀[illegible]

▶[illegible]

そのほかにも忘れそうなところは…

それでもまだ、ハートが足りない人に最後のヒントを出しておこう。

カカリコ村の洞くつや、地下室のひび割れは全部入っているか。かけっこや穴ほり、宝箱屋でもらったか。歩いていて見えているものはすべて取ったか。砂漠の神殿の北側はワープしてみたか。きこりの木の葉は散らせたか。クイの洞くつには[illegible]

思い当たるところがあったら今からでも遅くはない、すぐに取りにいってみよう。

▲ [illegible]

カノンの塔、入ってすぐの2Fの部屋はシンと静まり返って敵の気配はない。しかし、マップを見ればわかる通り、F[illegible]降りると細かく部屋が分かれており、それぞれがトラップとワープの連続なのだ。覚悟して進め

2F

2F

1F ワープのつながりはア→ア、イ→イ（以下同じ）。

1 F

B1
B1
3F
3F

4F

4F

4F

4F

5F

5F

5F

5F

6F

6F

7F

7F

アグニムと２度目の対決!しかし……。

いよいよ塔の最上階のボスの部屋まできた。ハイラル城で戦ったときを最後に姿を消していたアグニムは、こんなところに隠れていたのだ。

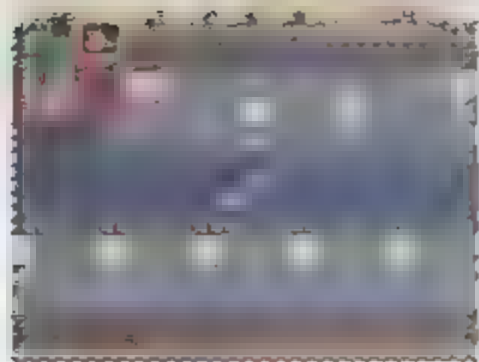
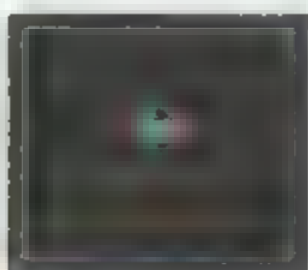
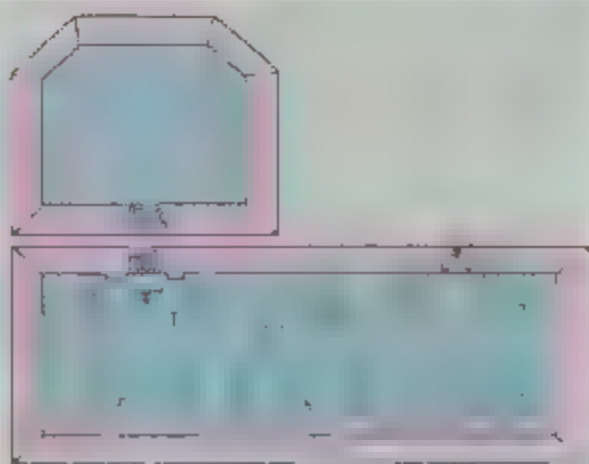
アグニムをやっつけるには、以前の戦いと同じ方法を取ればいいのだが、相手もかなり魔法の力が上がっている。今度は分身を動かして攻撃してくるのだ。いくら攻撃しても分身の方をヒットしていては、アグニムになんのダメージも与えられない。アグニムの動く影をよく見て、本体の濃い影のところで待機し、出現したら魔法を跳ねかえそう。今のリンクの力なら、必ず倒せるはずなのだ。

しかし、死力をつくして戦いやっとアグニムを倒したリンクを待っていたのは、カノンの罠。最後の戦いはまだ終わらないのだ。

ROUTE CHECK LIST

★左の階段下の部屋、カギを取って左へ。★真ん中の石を押して左へ。★クリスタルスイッチの部屋、右にマップの部屋。★ワープ部屋から出て、見えない通路の部屋、通路通って、右上の部屋へ。★ひびに爆弾でB１に下り、デグアモスの部屋の奥の部屋に大きなカギ。★１Ｆに上がって赤い服。★ベルトの先のスイッチは爆弾で入れかえ。★ファイヤーバーの通路の先の扉は燭台で。★ボスの部屋には広間正面の階段を上がって。★壁面からたくさん弾が出てくる通路ではバイラの杖が有効。★４Ｆの各小部屋のカギは敵キャラから。★アグニムの魔法は跳ねかえして。

7F

▲[illegible]

7F

ROUTE CHECK LIST

★左の階段下の部屋、カギを取って左へ。★真ん中の石を押して左へ。★クリスタルスイッチの部屋、右にマップの部屋。★ワープ部屋から出て、見えない通路の部屋、通路渡って、右上の部屋へ。★ひびに爆弾でB1に下り、デグアモスの部屋の前の部屋に大きなカギ。★1Fに上がって赤い服。★ベルトの先のスイッチは爆弾で入れかえ。★ファイヤーバーの通路の先の扉は燭台で。★ボスの部屋には広間正面の階段を上がって。★壁床からたくさん弾が出てくる通路ではバイラの杖が有効。★4Fの各小部屋のカギは敵キャラから。★アグニムの魔法は跳ねかえして。

アグニムと2度目の対決! しかし……。

いよいよ塔の最上階のボスの部屋まできた。ハイラル城で戦ったときを最後に姿を消していたアグニムは、こんなところに隠れていたのだ!

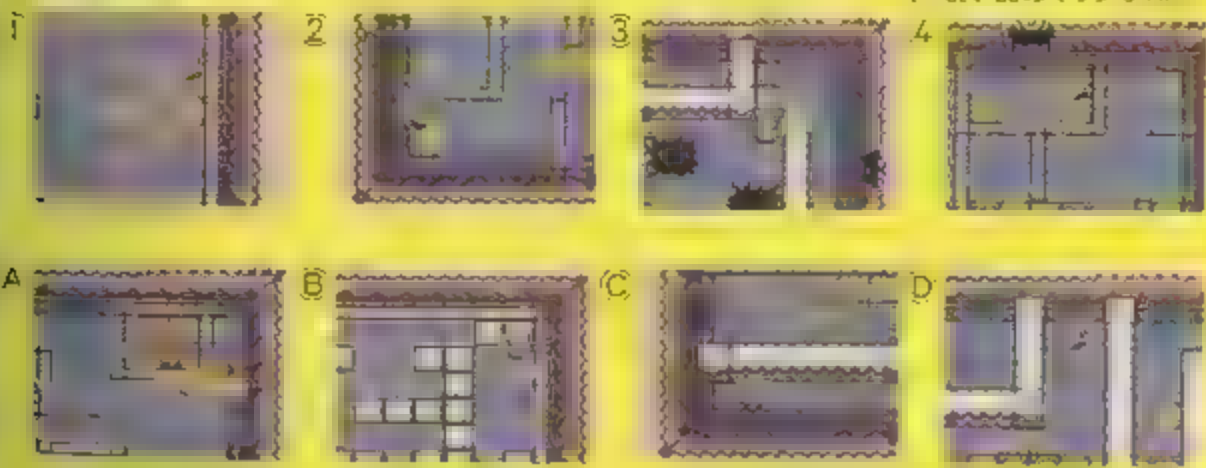
アグニムをやっつけるには、以前の戦いと同じ方法を取ればいいのだが、相手もかなり魔法の力が上がっている。今度は分身を動かして攻撃してくるのだ。いくら攻撃しても分身の方をヒットしていては、アグニムになんのダメージも与えられない。アグニムの動く影をよーく見て、本体の濃い影のところで待機し、出現したら魔法を跳ねかえそう。今のリンクの力なら、必ず倒せるはずなのだ。

しかし、死力をつくして戦いやっと アグニムを倒したリンクを待っていたのは、カノンの罠。最後の戦いはまだ終わらないのだ。

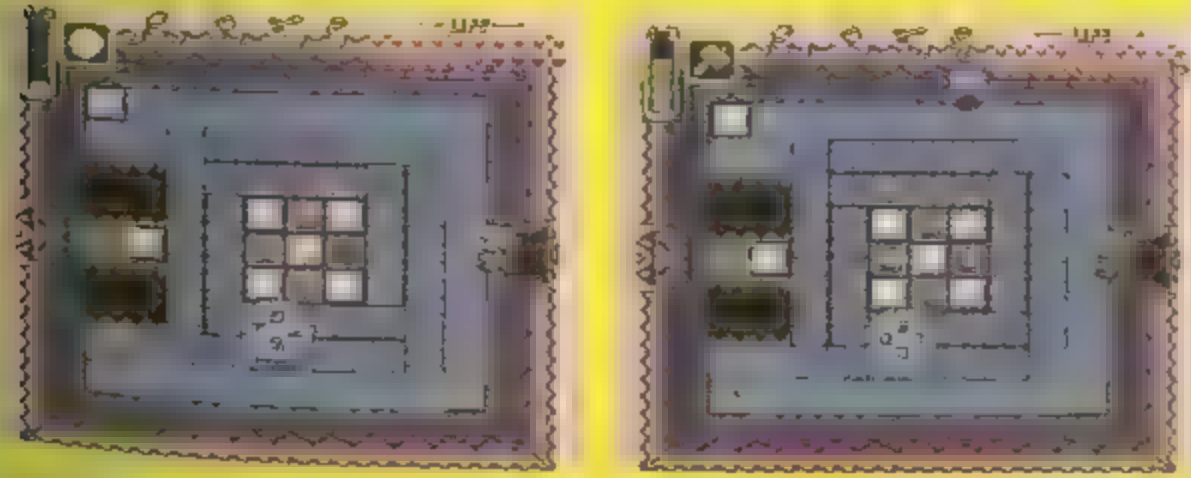
ゼル伝ドリル★練習問題

問題1　ガノンの塔で登場する敵キャラに○、そうでないものに×をつけなさい

問題2　ガノンの塔の中のワープ前とワープ後の写真を線で結びなさい

（P82、83のマップ参照）

1
2
3
4
A
B
C
D
問題3　次の2枚の写真で、違っているところが7ヵ所ある。その違いを詳しくのべよ。

1

正解はP162〜の「ゼル伝ドリル解答集」をご覧下さい。

PYRAMID

ガノンとの最初で最後の決戦が始まる。

ガノンの塔からオカリナの音によって、ピラミッドまで運ばれてきた。ピラミッドの頂上には、今まではなかった大きな穴が開いている。どうやら、このピラミッドの中に、ガノンの隠れ家があるらしい。思い切って穴の中に身を投じるリンク。ピラミッドの中に入ると、そこはガノンの部屋だった

かつて、ハイラルの民を巻き込んでの壮絶なる戦いの末に敗れさり、封印されたはずのガノンが、今リンクの目の前に蘇っている

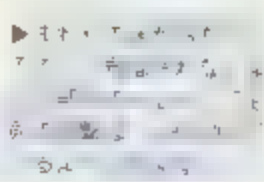
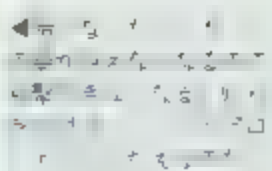
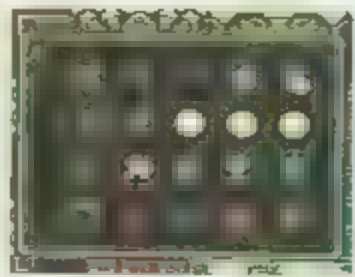
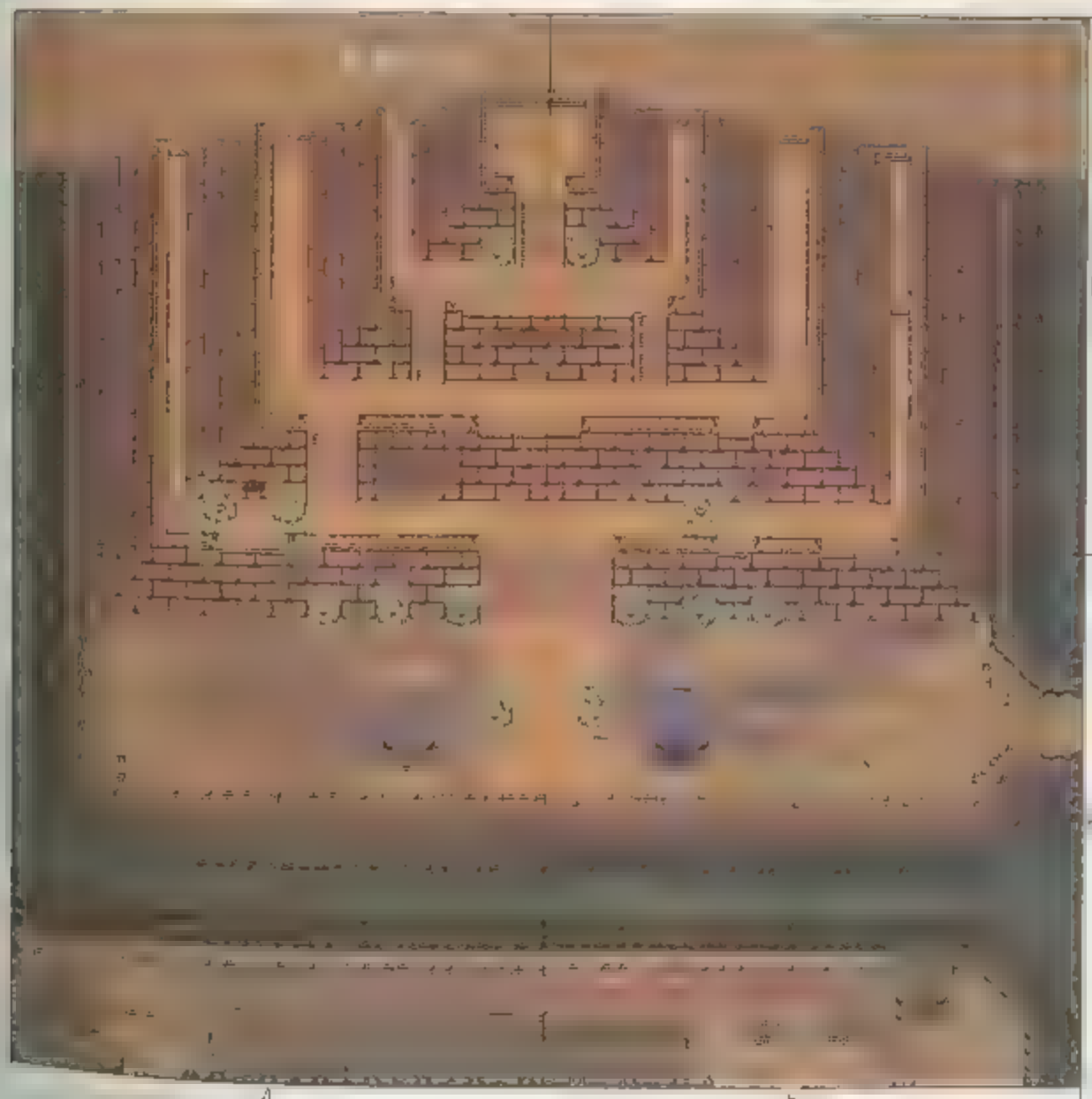
今、リンクが持てる力のすべてを使い果たしても、この邪悪なる王ガノンを倒さなければ、ハイラルの地に永久に平和な日々はもどらない

リンクは、最後の力をふりしぼって、ガノンとの戦いに挑んだ。邪悪な王には聖なる弓矢とマスターソードで、そして暗闇[illegible]カノンの[illegible]けてくる技を切り抜ける[illegible]今までリンクが通り抜けてきた神殿で[illegible]われたすべての力を必要とする

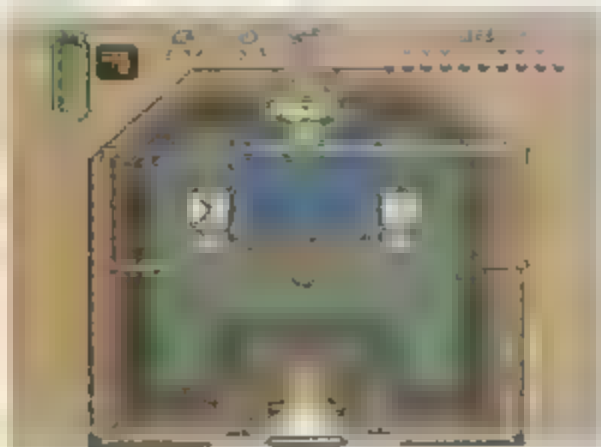
はたして、リンクはこの最後の戦いに勝つことができるのだろうか。

勇者の行く道が、トライフォースへと導かれますように。

▲[illegible]

▲[illegible]

新しい爆弾で、ピラミッドのひび割れを！

ガノンとの戦いに敗れてしまったら、もう一度やり残していることがないか考えてみる。このピラミッドにある怪しいひび割れの部屋には、もう入っているかな。

まだならゾウの経営する爆弾屋で、新しい爆弾を買い、ひびの奥にある泉にいってみよう。そこには、姿こそ美しくはないけれど、優しい心を持った女神が一人いるはず。彼女の言葉を聞いて、装備をパワーアップしよう

▲昔は美人だったらしい女神[illegible]人は、願いの泉のべっぴんさんと知りあいらしい[illegible]テムを投げよう

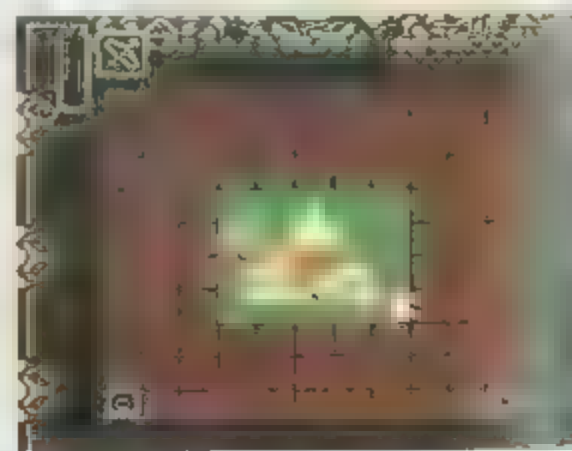
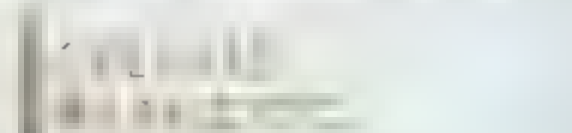
ガノンの弱点を思い出すのだ

剣で斬りつけると[illegible]時その動きを止めるガノン。しかしすぐにまた復活し、怒りの炎をあたりにまき散らす。なんとか静止している間にとどめかさせないものか

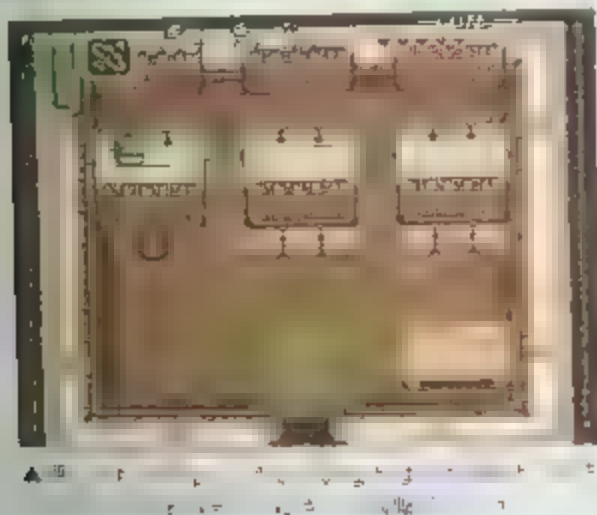
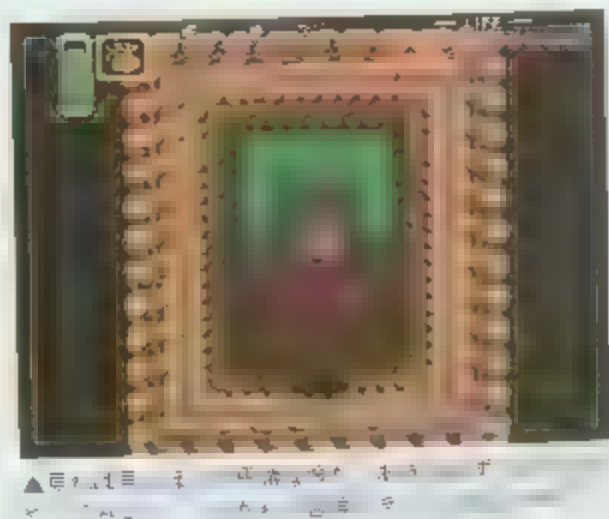
太った女神の言葉を思い出して、最後にパワーアップした武器を使ってみよう。聖なる力を秘めた武器なら、ガノンの息の根を止めることかできるかもしれない

ガノンの体の色が変わり、動きが止まったときがチャンスだ。銀の矢を放て

▶あ、色が変わったぞ。どうすりゃ[illegible]

▲[illegible]

ガノンの攻撃に耐えかねて、落し穴に落ちると、ピラミッドの中の部屋に出る。ここから外には出られるみたいだけど、かなり体力を消耗しているはずなので、もう一度クスリを買いに行ってもいい。

ガノンの動きさえ把握してしまえば、戦いは楽[illegible]なるはず。何度でも挑戦して、ガノンをやっつけよう。

そして、見事ガノンを倒[illegible]素晴らしい感動がやってくるのだ[illegible]

6

かけっこレースで勝てない

迷路を進む途中、植えこみを切るとルピーが出てきたりするので、ついついそれに気をとられていたりすると、すぐに時間はたってしまう。まわりのものには目もくれず、ひたすらゴールをめざそう。迷路の中で「・・」の印のある所では、さくをジャンプすることができるので、これをうまく活用すべし。

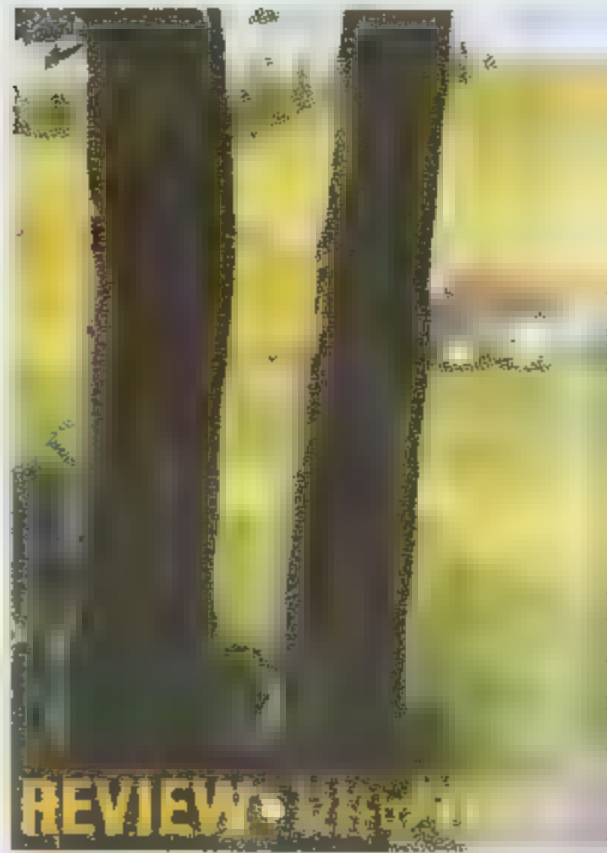
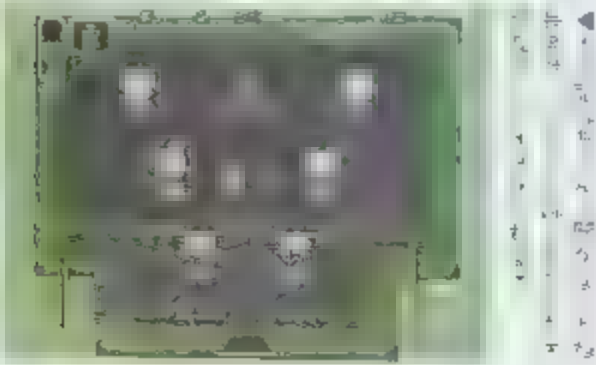
7

ペガサスの靴が手に入らない

[illegible]

8

水門が開けない

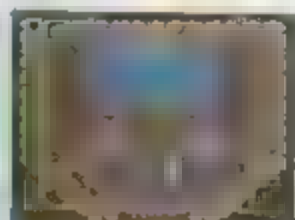
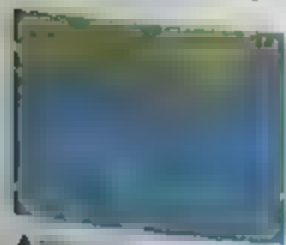
水門は自分で[illegible]

中へ入ると3つのブロックがならんで[illegible]でうまく動かして宝箱をあけよう

ブロックは一度動かしてしまうと、もう動かないので、一回外に出て、また入ってみよう。ブロックはもとの位置にもと[illegible]

15

幸せの泉に行っても何もない

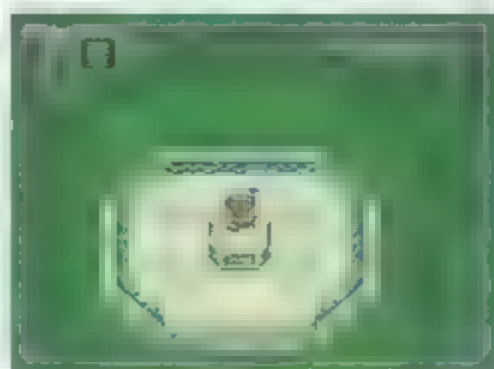
イ[illegible]の中央、[illegible]、幸せ[illegible]がある[illegible]「[illegible]を投げますか」とたずねられるので、ケチケチしないで投げてみよう。

はじめは何も起こらないけど、これを何度かくりかえすと、投げたルピーが100になるごとに、女神が現れて爆弾や矢の持ち数を増やしてくれるというアリガタイ泉なのだ

16

ヘラの塔の宝が取れない

山の洞くつで出会った老人か[illegible]手に入れるようにといわれたムーンパール。４Ｆにある大きな宝箱は見えているのに、[illegible]印の床が変化して前へ進めない。こうなったら一度５Ｆへ行って、穴から下のフロアへ飛び降りてみよう。[illegible]印で床の穴を変えることを忘れずに。飛び降りる位置もよく考えるべし

17

マスターソードが取れない

まず、マスターソードは、迷いの森の北西にある。そして、それを得るためには３つの紋章を手に入れなければならない

マスターソードを台座から引き抜くためには、[illegible]座に書かれた文字を読まなければならない。ムドラの書を使おう

18

魔法の粉が手に入らない

迷いの森を歩いているときに、不思議なキノコを見つけなかったかな？　まだの人は、まずこのキノコを見つけよう

そして、手に入れたキノコは、魔法屋のおばあさんのところへ持っていこう。Yボタンで渡すことができるぞ。おばあさんがキノコを魔法の粉に調合しておいてくれるので、あとで取りに行けばOK

19

司祭アグニムが倒せない

ハイラル城の2Fの［illegible］から結界を破って最上階を目指す途中、長老サハスラーラのアドバイスのなかに、司祭アグニムを倒すヒントがあるぞ。長老は司祭の魔力を逆に利用しろと言っている。持っているアイテムで振り回せるものを使って、飛んでくる魔法をはねかえしてみよう

20

闇の神殿に入れない

闇の神殿の入り口は閉ざされている。入り口を開くスイッチは、高い位置にあるのでリンクにはどうにもならない。［illegible］ていると、カワイイおサルがおけ［illegible］しいといってついてくるので、おサルと一緒に入り口まで行ってみよう。身軽なおサルならスイッチを押すのは［illegible］おサルもタダではやってくれない

18

魔法の粉が手に入らない

迷いの森を歩いているときに、不思議なキノコを見つけなかったかな？　まだの人は、まずこのキノコを見つけよう

そして、手に入れたキノコは、魔法屋のおばあさんのところへ持っていこう。Yボタンで渡すことができるぞ。おばあさんがキノコを魔法の粉に調合しておいてくれるので、あとで取りに行けばOK

19

司祭アグニムが倒せない

[illegible]イ[illegible]ル城の2Fの[illegible]から結界を破[illegible]て最上階を目指す途中、長老サハスラーラのアドバイスのなかに、司祭アグ[illegible]ムを倒すヒントがあるぞ。長老は司祭の魔力を逆に利用しろと言っている。持っているアイテムで振り回せるものを使って、飛んでくる魔法をはねかえしてみよう

20

闇の神殿に入れない

闇の神殿の入り口は閉ざされている。入り口を開くスイッチは、高い位置にあるのでリンクにはどうにもならない[illegible]ていると、カワイイおサルがおけ[illegible]しいといってついてくるので、おサルと[illegible]に入り口まで行ってみよう。身軽なおサルならスイッチを押すのは[illegible]おサルもタダではやってくれない[illegible]

30

悪魔の沼に行けない

31

悪魔の沼の神殿の大きなカギが取れない

32

シェイクがどこにあるのかわからない

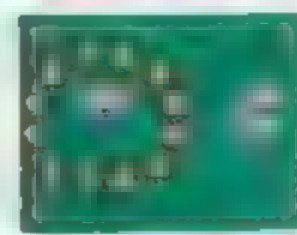
一度入った部屋から出られない

ダンジョン内の部屋でカギのない扉が閉まって出られない場合。脱出方法1、スイッチを探して押す。2、部屋内の敵を全滅させる3、床が壊れないか調べる。4、Bボタンで扉に背を向けたまま出る。5、燭台をつける6、敵の攻撃が終わるまで待つ。7、石を動かす。8、　ラーを使って入り口にもどる

◀出ようとすると扉が　まって　きるよ　ーは使えな　ちまで出られるんだ

33

カメ岩が開かない

▲カメ　　れてある

▲　　　　って、魔法を使ってみよう

　　沼のダンジョンを開いたとき、確か　　　の印と同じ魔法を使ったよね。この　岩の開き方も、それと同じ。

　　　　　　　　　　　　　　の山の洞くつを登ってくると、残念な　カメ岩の背中に上がれないので、魔法を　も何も起こらない。カメ岩に来るとき　　世界から魔法陣を使ってくるのだ

35

ガノンの塔に入れない

この塔に入れない理由は、ふたつある。7人の娘達と7つのクリスタルを集めていないか、場所が間違っているかのどちらかだ。

闇の神殿、水のほこら、ドクロの森、はぐれ者の村、氷の塔、悪魔の沼、カメ岩。全部行ったかな。それから、場所の確認。ガノンの塔は　　　　　真ん中　カメ岩の西　　

▲ほら、7つあるでしょ　　個でも欠けたらダメだよ。

▲　　　　　世界では　　の塔があった場所だ

36

ガノンの塔のボスの部屋に行けない

ボスの部屋に行くためには、まず大きなカギを取る。大きなカギはB1、これは1Fの床を爆破して落ちた先にある。

これを取ったら、2Fの広間にもどり、真ん中の階段を上がっていくのだ。あとは、長い道のりだけど、迷うことはないはず。敵の持っているカギをうばい、燭台をつけて進め。

▲

▲

37

ガノンが倒せない

ここは、どうしてもガノンが倒せない場合だけ、読むこと。ピラミッドの壁を破って、女神には会ったか。女神に、ある武器をパワーアップしてもらったか。その武器を使って、ガノンを攻撃してみたか。燭台をつけて、ガノンの姿が見えているか。ガノンの動きが止まったときに、ほかの武器で攻撃してみたか。

◀

38

ハートが20個集まらない

ハートのかけらのヒントリストだ！ わからない場合は、これを参考にするべし。

カカリコ村洞くつ。ブラインドの家。迷いの森落し穴。かけっこレース。水門の中。砂漠の洞くつ。砂漠の小道。島。教会脇の5つ岩。メガネ岩。メガネ岩の洞くつ。ピラミッド。ハイリアの小島。動物の広場南の洞くつ。墓地北の洞くつ。きこりの木。マントをまといし者の洞くつ。クイだらけの庭。砂漠の北の高台。沼のほ　　カメ岩西の離れ小島。ヘラの塔東の洞く　　宝箱屋。穴ほり屋。以上が場所のヒント。取り方は、爆弾でひびを開ける、ワープする、がヒント。がんばってたくさん集めれば、戦いが少しは楽になるぞ（→P16）

▲こういうのは楽に取れるから嬉しいんだけどな

▲

▲

36

ガノンの塔のボスの部屋に行けない

ボスの部屋に行くためには、まず大きなカギを取る。大きなカギはB1、これは1Fの床を爆破して落ちた先にある。

これを取ったら、2Fの広間にもどり、真ん中の階段を上がっていくのだ。あとは、長い道のりだけど、迷うことはないはず。敵の持っているカギをうばい、燭台をつけて進め。

37

ガノンが倒せない

は、どうしてもガノンが倒せない場合だけ、読むこと。ピラミッドの壁を破って、女神には会ったか。女神に、ある武器をパワーアップしてもらったか。その武器を使って、ガノンを攻撃してみたか。燭台をつけて、ガノンの姿が見えているか。ガノンの動きが止まったときに、ほかの武器で攻撃してみたか。

38

ハートが20個集まらない

ハートのかけらのヒントリストだ！　わからない場合は、これを参考にするべし。

カカリコ村洞くつ。ブラインドの家。迷いの森落し穴。かけっこレース。水門の中。砂漠の洞くつ。砂漠の小道。島。教会脇の5つ岩。メガネ岩。メガネ岩の洞くつ。ピラミッド。ハイリアの小島。動物の広場南の洞くつ。墓地北の洞くつ。きこりの木。マントをまといし者の洞くつ。クイだらけの庭。砂漠の北の高台。沼のほ　　カメ岩西の離れ小島。ヘラの塔東の洞く　宝箱屋。穴ほり屋。以上が場所のヒント。取り方は、爆弾でひびを開ける、ワープする、がヒント。がんばってたくさん集めれば、戦いが少しは楽になるぞ（→P16）

▲こういうのは楽に取れるから嬉しいんだけどな

CHAPTER 3
PRACTICE

CHAPTER 4
TECHNIQUE

大百科

これらを知らずに「ゼルダ」を極めたとはいえないのだ。

オタスケ技

隠れキャラ技

コミカル技

アナタを

ハイラルの歩き方

ワンダーライフツーリストが自信を持ってお送りするツアー。皆様ふるって御参加

3

●日程表

この旅のポイント

48

●日程表

この旅のポイント

旅で、戦いに疲れたアナタの

この旅をさらに楽しく

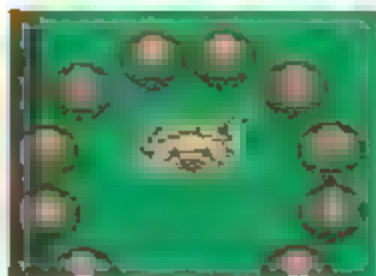
オプショナルツアーの数々

CHAPTER 5

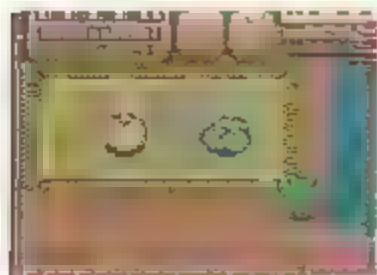
CHARACTER CATALOGUE

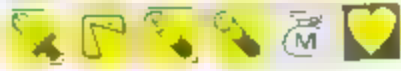
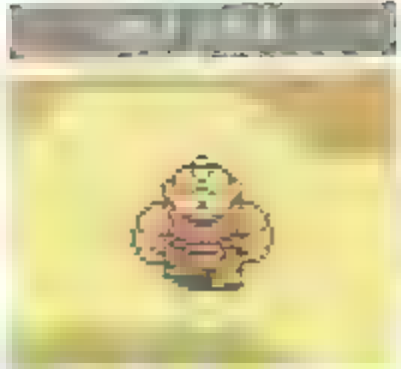
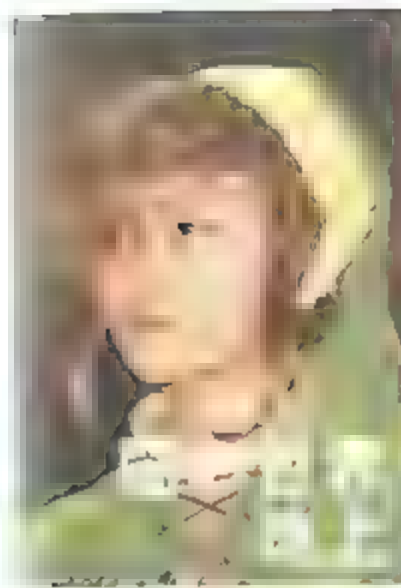
貝の勇者の血をひく。司祭アグームにより、闇の世界に引き込まれる。闇の世界でまず、賢者たちの末裔を救出しなければならない。

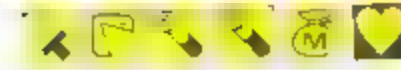
リンクをサポートするキャラクター

闇の神殿付近にいる友好的なおサル。ただし、ルピーを持ってない者に対してはそっけない。出し惜しみせず、交流をはかろう。

ワサフイの池で眠っているナマズ。物を投げ込むと水面から不機嫌な顔を出すぞ。かわいそうだけど、起こしましょう。

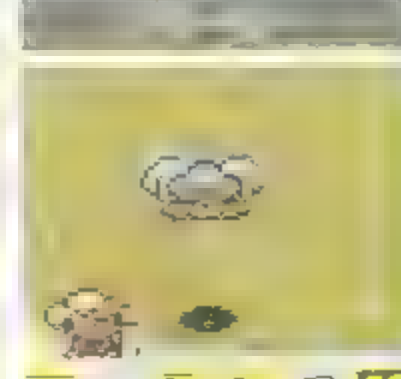
泉にたたずむ。光、闇の世界のある場所に住んでいる。装備を強くしてくれたり、爆弾や矢の持てる数を増やしてくれるぞ。

はぐれ者の村の南にひとりぼっちで立っている。どうやら動けず、困っているらしい。光の世界に連れていってあげるとよ…。

闇の世界にある爆弾専門店。ここに行けば、いつでも爆弾が手に入る。もちろん、ルピーが必要だ。ちょくちょく寄ってみよう。

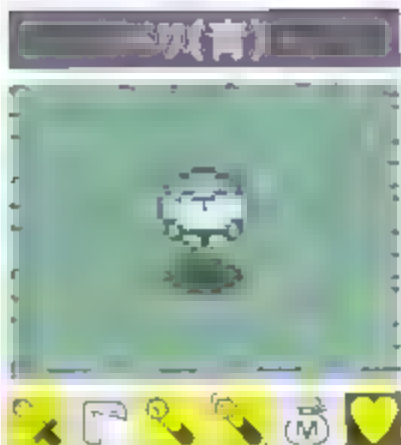
動物の森にいる。光の世界では、オカリナを吹いて動物たちと戯れていたそうだ。頼みを聞いて、願いをかなえてあげよう。

火の玉を吐く。ただし、水のなかでしか生活できない。泳いでるときや 水 辺を歩くときだけ注意しよう。 っと似たようなものだ。

リンクに向って爆弾を投げまくる。耐久力はあるが、爆弾の攻撃に弱い。爆弾の爆風に巻き込まれないように 懐へもぐりこもう。

リンクを見つけると、のしかかってくる。見かけ以上に攻撃力があるので、接近してきたら回転斬りで応戦しよう。これしかない。

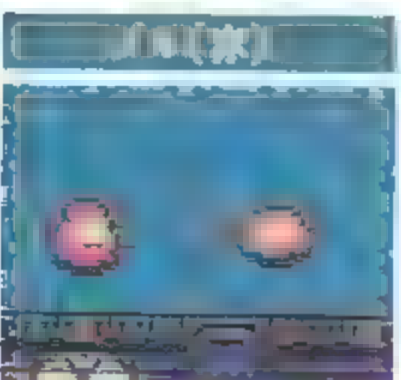
立つ花。この口で噛みつくというより、体当たり攻撃を主体にしてくる。ブーメランで動きを封じろ。

三又の槍を投げつけるブタの兵士。正面を向いて、盾で槍を受けとめよう。そして、接近したら剣で攻撃する。落ち着いて応戦するのだ。

フォークのような槍を持って、突きまくる牛型の兵士。ダッシュ斬りで突きぬけるのがいいだろう。無理に倒す必要はまったくないぞ。

練習用の槍で攻撃してくる無鉄砲な牛の兵士。リンクをしつこく追い回すため、逃げようと考えずに倒してしまおう。その方が楽だ。

キノコに羽根が生えたモノ。動きはそれほど早くない。ただしリンクが泳いでいるときは厄介な相手に早変わり。迂回して逃げよう。

ダンジョン内の水上をスイスイ動く、アメンボ。リンクが泳いでいるときは、スピードの違いをまざまざと感じるだろう。逃げろ。

水分100%の奇妙な物体。水中から発生し、反射しながら移動する。ファイアロッドで蒸発させるか、逃げるか。どちらでも可。

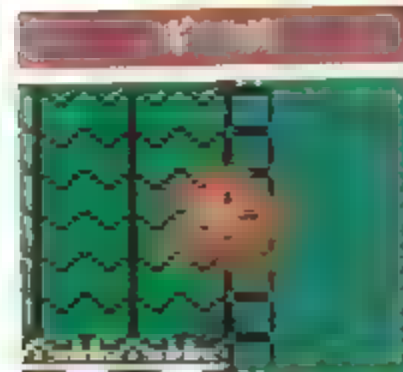
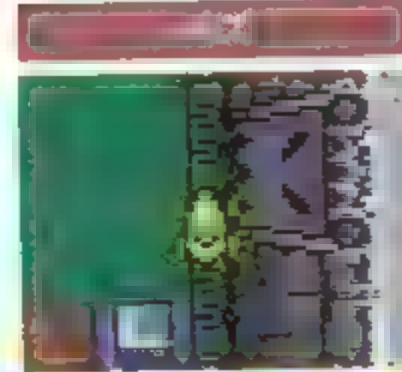
水路の穴から飛び出す元気なヤツ。動きは直線的で一本調子だ。剣を出して、待ち伏せしよう。泳いでいるときは、避けに徹するのだ。

何でもない地面から突然湧いてくる。跳ねるように移動するが、リンクの敵ではない。物をぶつけるなり、剣で倒すなりしよう。

攻撃をしかけると、骨を投げて応戦してくるガイコツ。光の世界のダンジョンにも多数存在する。部屋の隅に追い込むまで攻撃するな。

体力たっぷりのミイラ男。剣で攻撃するのが面倒な人は、ファイアロッドで攻撃しよう。一撃だぞ。ボンバーの魔法も効果的だ。

突然上から降りてくる。捕まった最後、入り口までもどされてしまう。音で判別するか、常に移動するか、このふたつで対抗したい。

ダンジョン内を徘徊するワニの兵士。動きは遅く、耐久力もない。剣をひと振りすれば、すぐに倒すことができるだろう。

口から弾を出すワニ兵士。青いワニより 体力や耐久力が高い。盾で弾を受けながら接近し、剣で倒そう。他の敵に気をつけてね。

分裂しながら移動する奇妙な物体。半透明なヤツではなく、実体化しているヤツを攻撃すれば大丈夫だ。むしろ怖いのは動く床のほうだ。

ところ狭しと動き回るキノギリスくん。光の世界でいうならグーズってところだ。動きを察知し、剣を出して待ち伏せしていよう。

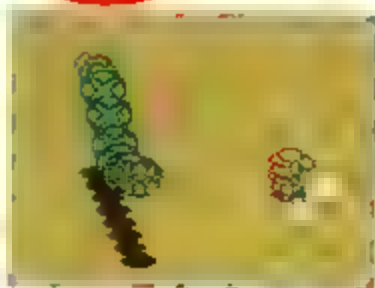
リンクが近づくと、飛んでくるコウモリ。ハイラル城の上層部でも見かけるコトがある。強敵ってワケではないから バシッと倒そう。

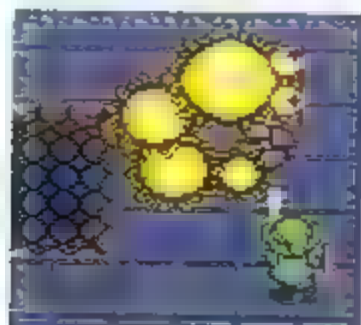
スイッチを引っ張るコトによって出現するヘビ。人によっては見ることなく、ゲームを終えてしまうだろう。見る必要もないけど……。

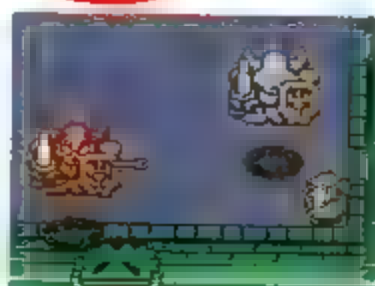
彫像かと思っていると、ノソノソリンクを追いかけてくる。全身氷づくめなのでファイアロッドで倒すことができる。

ボスと戦うときの傾向と対策

モンスターの攻撃をかわし、多彩なトラップをくぐり抜ける。やっとの思いでボスのところまでたどりついたのはいいが、やられてしまっては元の木阿弥。最初からやりなおしになってしまう。そんな悲しいコトにならないように、次のコトに注意しろ

Point 1 回転斬りを使う

普通に斬りつけるより、攻撃範囲の広い回転斬りでしつこく攻める。他に相性のいい武器がないときは、この戦法でいくのが得策だろう。ただし、動きの早いボスには細心の注意が必要だ。

弱点を音で探しましょう

◀攻撃したとき、「キン」と金属音がしたらハズレ。「グサ」と深い音がしたら、そこを狙い撃て。

Point 2 取ったばかりのアイテムを使う

ダンジョン内で手に入るアイテム。そのアイテムが、入手できる同じダンジョンのボスに対して、有効な場合が多い。アイテムを装備して、ボスの出会い頭に使ってみよう。いい音がしたら、そのまま続けて使いまくれ。

●東の神殿　デグアモス

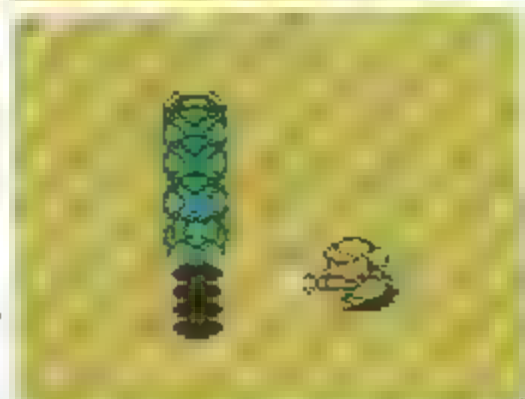
◀一列になったら、攻撃のチャンス。落ち着いて1匹ずつ狙い撃て。無駄撃ちは絶対するな。

赤くなったら勝ったも同然でしょう!

初めて出会うボスは、6匹もいるワガママなヤツだ。狭い部屋を跳ねながら移動する。ただし、的確にリンクを狙ってくるワケではない。カゴメカゴメ状態のときは部屋の隅へ、一列になったら部屋の隅に逃げる。攻撃は手に入れたばかりの弓を使うのが得策だろう。残りの1匹になると、跳ねてリンクを追尾する。ひきつけて、残っている矢を撃ちまくれ。

▲最後の1匹になると、矢がなくなっているコトもあるだろう。そんなときはやっぱり回転斬りだ。

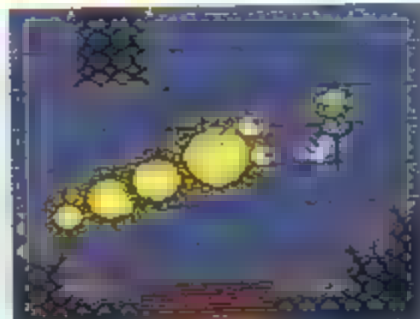
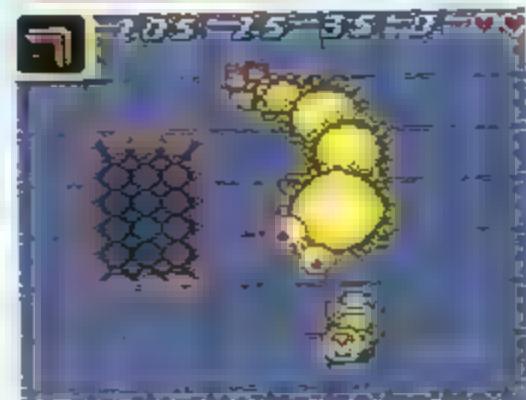
●砂漠の神殿

◀出現場所の真下で待機する。剣を差し出していれば勝手に当たってくれるもんね。

▲回転斬りの準備をすると、リンクの動きが遅くなる。砂つぶが避けられない人は普通に剣を振れ。

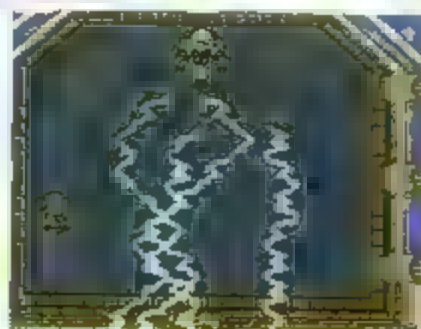
砂つぶに当たって倒れるのは避けたいね

サラサラした砂地から飛び出す砂虫。コイツも3匹と多い。砂から飛び出すときにまき散らす砂つぶが厄介な存在だ。でも、砂つぶが飛ぶ方向は決まっているぞ。ラネモーラが飛び出す場所の真下に待機していよう。出現したら、ビシッと剣で斬りつける。近づくのがイヤだったら、爆弾をしかけて傍観しているのもいいだろう。怖いのはホントに砂つぶだけだ。

●ヘラの塔

◀尾の先端以外は、いくら斬りつけてもダメージを与えることはできない。

▲ある程度ダメージを与えると、色が変わり、動きもちょっと早くなってくる

中央の穴から押し出されないように!

テールのビッグなヤツ。剣で斬りつけても、高らかな金属音がするだけ。ちょっとやそっとじゃダメージを与えるコトなんかできない。動きも早いため、うかつに接近すると土俵際で押し出されるぞ。中央の穴に落ちたりすると、非常に悲しい。形状の違う尻尾の先端だけは、斬りつけたときの音が違うのだ。回転斬りを連発して、なるべく早めに勝負しよう。

●ハイラル城　司祭アグーム

◀画面上の真ん中、左右から、稲妻の魔法を使ってくる。これは光の世界の残りし…利用せよ

▲マスターソードより、虫とりアミのほうが若干リーチが長い。ちと情けないが、アミで打ち返せ

長老サハスラーラの助言を思い出せ!

前半の山場、司祭アグームとの対決である。オレンジの太い魔法、分裂する魔法、稲妻の魔法。この3種類を駆使してくるぞ。いまのリンクの力では、傷を負わせることすらままならない。司祭アグームの力を逆に利用するしかないのだ。オレンジの魔法の玉、それだけを剣や虫とりアミで打ち返す。地道にくり返していれば、いつか勝利の灯がともるだろう。

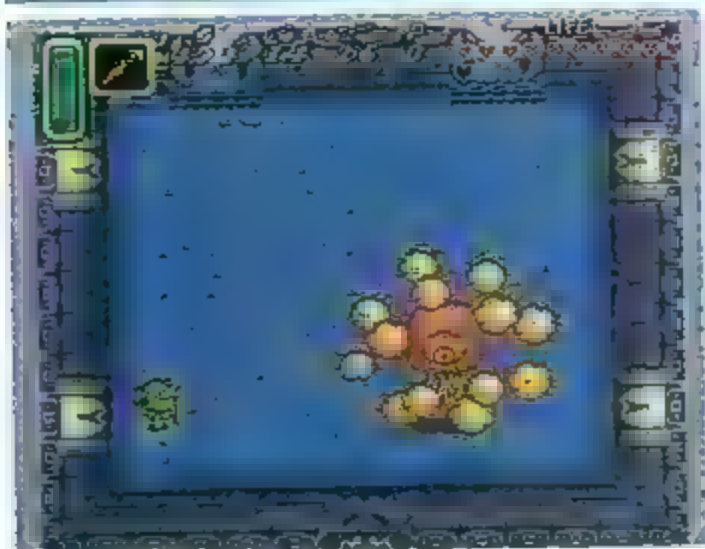
●闇の神殿　ジークロック

◀尻尾がピクピクしたら、画面の隅に退避する。ムチのえじきになりたくないからね

▲かぶっていたのが取れたばかりで感情まる出し。そんなところを攻撃されたら…痛いよね、ナント

鉄仮面の下にはいったいなにがある?

ミステリアスな雰囲気を持っているジークロック。口から分裂する火の玉を吐いたり、すばやい動きの尻尾のムチで攻撃してくるぞ。挙動がおかしくなったら、画面の隅に退避しよう。倒すには、鉄仮面を破壊しなければならない。取ったばかりのハンマーや爆弾を使って、きれいさっぱり鉄仮面を取り去ろう。あとは仮面の剝かれた顔を攻撃するだけ。

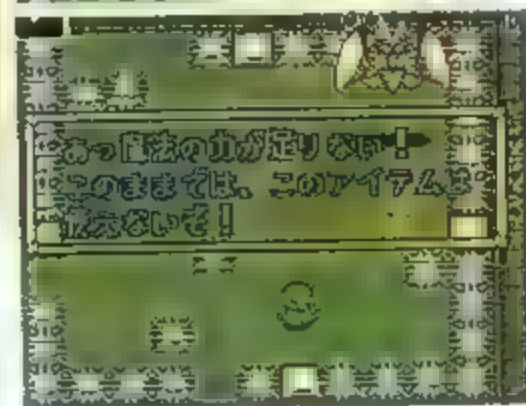
●水のほこら

◀岩がひとつでも付着しているときは、接近してもダメ。間隔を十分とってフックショットだ

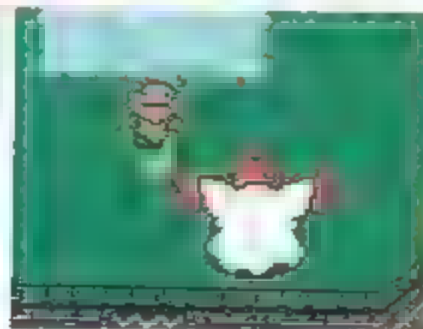
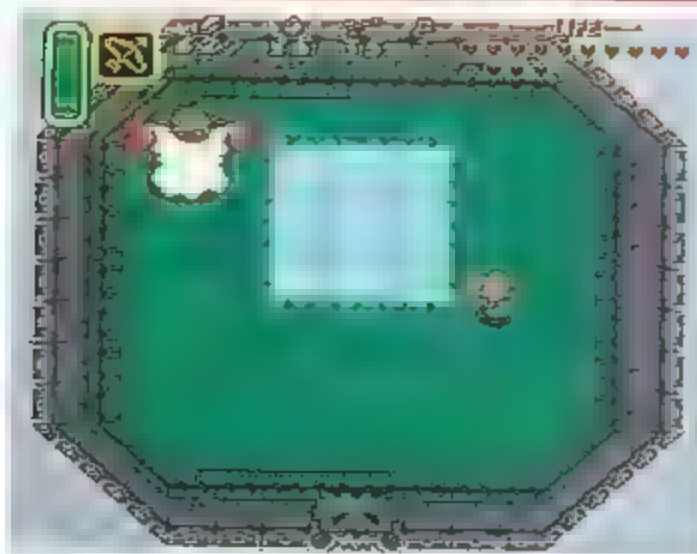
ジャマな物体は元から断たなきゃダメ

小粒な岩の集合体みたいなボスだが、本体はこの中にあるのだ。まずは、周囲の岩を排除しければいけない。ワートの攻撃方法は、小粒の岩をグルグルまわすコト。これは常に間隔を取っていれば、ダメージを受けるコトはないハズだ。間隔を取ってフックショットを使う。岩をたぐり寄せたら剣で破壊する。これをくり返そう。本体は回転斬りで。

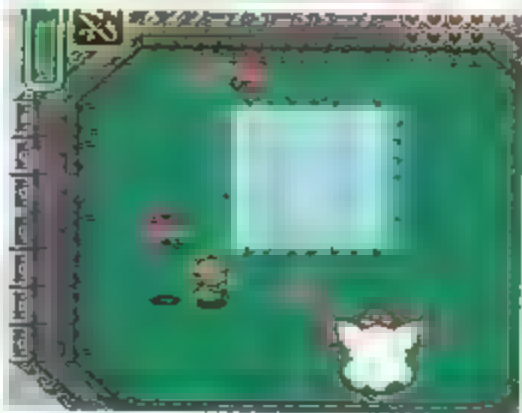
▲本体だけになると活発に動き出す。ダメージを与えれば突っ込んでこない。回転斬りの準備を

●ドクロの森　ガモース

◀とにかくトラップがウザイ。ノーダメージで体力を消耗しないかがカギ。ガモース戦のポイントなのだ

怖いのはボスより動くトラップだ

言っちゃナンだが、ただのガである。三方向にリングビームを出すぐらいで、リンクの敵ではないだろう。しかし、ガモースのいる部屋は、動く床とトラップで構成される厄介な部屋なのだ。このトラップでダメージを受けてしまうコトが多い。慌てず、落ち着いてリンクを動かそう。攻撃は取ったばかりのファイアロッドがオススメ。回転斬りでも倒せるぞ。

▲ファイアロッドを駆使していると、魔法の力が足りなくなる。そうなったら回転斬りで倒せよ

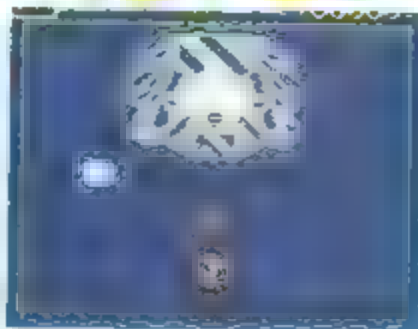
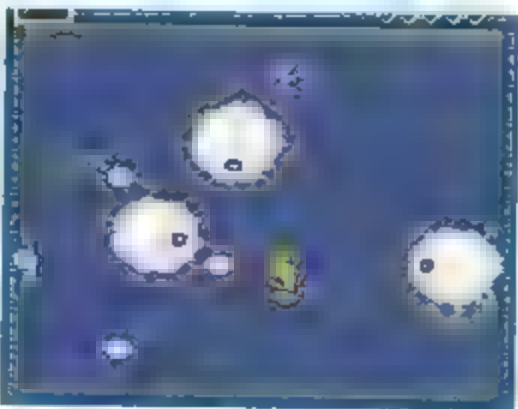
●はぐれ者の村

◀画面の下来たら攻撃のチャンス それまでは避けまくろうと殺気の子ってヤツだな

▲フットワークがモノをいう長期戦 回転斬りの連発で遅くなるなら いっそのこと普通に斬ろう

人の善意を踏みにじる分裂移動攻撃

光の力によって化けの皮が剥がれるボス。レーザーを主体とした攻撃を展開してくる。それに、ある程度ダメージを与えるとふたつに分身する。そして、最終的には3つになるぞ。ゴチャゴチャしてくるが、本体を叩けばすべて終了だ。胴体のついているボスを回転斬りで狙い撃とう。斬るたびに心地よい音がするだろう。じっくり戦いましょう。根気で勝負だ。

●氷の塔

◀氷漬けなったら攻撃がなってしまう ファイアロッドやボンバーを使って割ろう

▲目玉は剣で攻撃 ファイアロッドで狙いをつけるのは難しい 魔法の力も残しておかないとね

氷漬けの目玉はいつ動き出すのだろう

氷の塔のボスは、やっぱり氷関係だった。氷漬けになってるため、動けないと思ってしまうと痛い目にあう。上から氷が降ってくるのだ。ファイアロッドやボンバーの魔法を使って、氷の壁を排除しなければ、ニッチもサッチもいかないぞ。目玉が動き出したら、今度はゆっくりしてられない。回転斬りなどで応戦するのだ。毎度のパターンに持っていくワケね。

●悪魔の沼

◀目玉がもっ り起きている電撃 予備信号 目玉の動きに注意し、すばやく回避行動を

▲矢を射るのもいいんだけど、狙いをつけるのが面倒だ。さっさと倒したかったら剣なんだけどね

目玉がジャンジャン襲ってくるぞ

大きな目玉と小さな目玉が集まってできたゲルトーガ。沼地のボスらしく、いかにも湿気が多そうだ。小さな目玉で圧迫してきたり、稲妻を出してきたりと、攻撃方法は多彩である。小さな目玉は回転斬りなどで、地道に排除しよう。これをくり返していれば、大きな目玉が跳ねまわるぞ。今度は大きな目玉に対して回転斬りを敢行する。勝利は目前。

●カメ岩

◀こうして魔法のロッドが使えるようになった。魔法のクスリはまだ岩を… 品 ろう

▲自分の身を守るため、も回転斬りを連発する攻撃が最大の防御となる瞬間だ。どんどんいけ

3つの頭をいかに料理するかが問題だ

カメ岩のダンジョンにいるボスはデグロック。火炎攻撃、冷凍攻撃と温度差の激しい攻撃をしてくるぞ。それぞれ攻撃してくる首を倒さないことには、身動きがとれない。温度差を中和するように、ロッドを使い分けて攻撃しよう。ただし、トドメを刺さないとすぐに復活してしまうぞ。ふたつの首を取ると、巨大なヘビが動き回る。色の違う場所に斬りかかれ。

●ガノンの塔

◀ゴチャゴチャしていて収拾がつかな…できた。早めに勝負をケリ上げたいね。ホント

▲…アミだな

強くなっても弱点はまるっきり同じ？

一度倒したはずの司祭アグニム。しかし、さらに強力になって蘇ったのだ。魔法のパワーはそのままだけど、なんと3人に分身するぞ。3方向からリンクに向けて魔法が放たれるワケだ。剣や虫とりアミを振りまわすしかない。うち返す先は…とこ…したらよいのか？ 3人のうち体が透けてる人は、はずれだろう。実際にやってみればわかるんだけど…。

●ピラミッド

◀…用に杖をまわすガノン。…に鉛筆をまわす学生のようだ。そんなかわいくないけどね

▲カ…

倒せたらミッションコンプリーツだぞ

いよいよやってまいりました。最後の強敵、邪悪の王ガノンだ。コイツさえ倒せば平和の2文字がやってくるぞ。炎のコウモリ攻撃をかいくぐり、ジャンジャン攻めまくれ。くれぐれも押し出されないように気をつけよう。また、ここ…くる前にガノン攻略に対しての情報がたくさん入るだろう。聞きもらすことのないようにね。

DATA

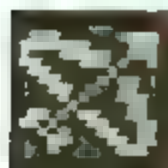
	ブーメラン	剣1	剣2	剣3 ハンマー 石	剣4	矢	フックショット	爆弾	銀の矢	魔法の粉	ファイアロッド	アイスロッド	魔法 ボンバー	魔法 エーテル	魔法 シェイク	出現アイテム	体力	攻撃力 緑服	攻撃力 青服	攻撃力 赤服
ハチ	–	KO	KO	KO	KO	KO		KO	KO		KO	KO	KO	KO				4	1/8	1/8
スライム	止まる	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	–	燃える	凍る	燃える	凍る	KO	ランダム	2	1/2	1/2	1/2
とうぞく	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–		
ポポ	止まる	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	スライム	燃える	凍る	燃える	凍る	スライム	お金	2	1/2	1/2	1/2
アイゴール(緑		2	4	KO	KO	KO	–	4	KO	–	–	–	–	–	–	矢	6	1	1	1
アイゴール(赤	–	–	–	–	–	4	–	–	KO	–	–	–		–	–	矢	8	1	1	1
スタルフォス	1	2	KO	KO	KO	KO	止まる	KO	KO	スライム	KO	KO	燃える	KO	スライム	ランダム	4	1/2	1/2	1/2
スタルフォス(骨投げ)	1	2	KO	KO	KO	KO	止まる	KO	KO	スライム	KO	KO	燃える	KO	スライム	ランダム	4	1/2	1/2	1/2
スタルフォス(骨投げ	1	2	4	KO	KO	3	止まる	4	KO	–	KO	4	燃える	KO	止まる	ランダム	8	1/2	1/2	1/2
ノーバ(緑	止まる	2	KO	KO	KO	KO	止まる	KO	KO	–	燃える	凍る	燃える	凍る	止まる	ハート	4	2	1/2	2
ノーバ(赤)	止まる	2	KO	KO	KO	KO	止まる	KO	KO		燃える	凍る	燃える	凍る	止まる	ハート	4	1/2	1/2	1/2
テヒラント		2	KO	KO	KO	KO	止まる	KO	KO	–	KO	KO	燃える	KO	止まる	お金	4	1	1/2	1/4
テール	–	2	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	スライム	燃える	KO	燃える	KO	スライム	お金	3	1	2	1/4
コドン 1	–	KO	KO	KO	KO	KO			KO	–	KO	凍る	燃える	凍る	スライム	ランダム	2	1	1	1
ク	1	2	4	KO	KO	4	止まる	4	KO		燃える	KO	燃える	KO	KO	爆弾	8	1/2	1/2	1/2
ヒノックス	止まる	2	4	8	16	4	–	KO	KO	–	8	凍る	燃える	凍る	スライム	爆弾	20	3	2	1
ローバー	止まる	2	4	KO	KO	4	止まる	4	KO	スライム	燃える	凍る	燃える	KO	スライム	お金	8	2	1	1/2
ガブラ	止まる	2	4	8	KO	4	止まる	4	KO	スライム	燃える	凍る	燃える	KO	スライム	ランダム	12	3	2	1
モルブリン	止まる	2	KO	KO	KO	KO	止まる	KO	KO	スライム	燃える	凍る	燃える	凍る	スライム	ハート	4	2	1	1/2

	ブーメラン	剣1	剣2	剣3 ハンマー 石	剣4	矢	フックショット	爆弾	銀の矢	魔法の粉	ファイアロッド	アイスロッド	魔法 ボンバー	魔法 エーテル	魔法 シェイク	出現アイテム	体力	攻撃力 緑服	攻撃力 青服	攻撃力 赤服
タロス（三又槍）	止まる	2	4	KO	KO	4	止まる	4	KO	—	燃える	KO	燃える	凍る	スライム	ハート	6	1/2	1/2	1/2
タロス（練習槍）	止まる	2	3	2	KO	4	止まる	4	KO	—	燃える	—	燃える	凍る	スライム	ハート	8	1	1/2	1/4
クリーピー（玉抜け）	—	2	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO		燃える	凍る	燃える	凍る	—	ハート	4	2	1	1/2
クリーピー	—	2	4	KO	KO	4	KO	4	KO	—	燃える	凍る	燃える	凍る	—	ランダム	8	1	1/2	1/4
ライクライク	1	2	4	8	KO	4	止まる	4	KO		燃える	8	燃える	凍る	止まる	ルピー	12	2	1	1/2
ライネル	—	—	—	8	16	—			KO	—	—	—	—	—	—	ランダム	24	4	2	1
キューネ	1	2	4	KO	KO	4	KO	4	KO	-	燃える	KO	燃える	凍る	KO	ルピー	8	3		1/2
スラロック	止まる	2	KO	KO	KO	KO	止まる	KO	KO	スライム	燃える	凍る	燃える	凍る	スライム	ルピー	4	2	1	1/2
ヒュー		2	4	KO	KO	4	KO	4	KO	—	KO	KO	燃える	KO	—	ラ[illegible]	8	2	1	1/2
モルドアーム	1	2	4	8	KO	4	KO	4	KO		8	8	KO	KO	KO	—	16	4	3	2
スタル	1	2	KO	KO	KO	KO	止まる	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	スライム	ハート	4			
ピック	—	-		-	—	-			—	—			—	—			—	—		
バリ（青）		KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO		燃える	KO	燃える	KO	—	[illegible]	2	1/2	1/2	1/2
バリ（赤）	—	2	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO		燃える	KO	燃える	KO		[illegible]	2	1	2	1/4
バメット	1	2	4	KO	KO	4	止まる	KO	KO		KO	凍る	KO	KO	止まる	ルピー	8		1/2	1/4
ビ[illegible]ブル[illegible]ブ		2	KO	KO	KO	KO	止まる	KO	KO	スライム		-	燃える	KO	スライム	[illegible]	4	1	1/2	1/4
ボーン（青）		2	4	KO	KO		止まる	止まる	KO		—		燃える	凍る	止まる	[illegible]	6	1	1/2	1/4
ボーン（赤）		2	4	8	6	—	止まる	止まる	KO	—			燃える	凍る	止まる	ルピー	32	2		2
コッピ（[illegible]）	—	2	4	KO	KO	KO		4	KO				—			矢	6		1	[illegible]

	ブーメラン	剣1	剣2	剣3 ハンマー 石	剣4	矢	フックショット	爆弾	銀の矢	魔法の粉	ファイアロッド	アイスロッド	魔法 ボンバ	魔法 エテル	魔法 クエイク	出現アイテム	体力	攻撃力 緑服	攻撃力 青服	攻撃力 赤服
コッピ(赤)		-	-	-	-	4			-	-	-	-	-			矢	8	1		
ホ ハ	-	2	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	-	燃える	凍る	KO	KO	KO	ルピー	4	1	1/2	4
キャメロン	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO		KO	凍る	KO	凍る	KO		1	1	1/2	1/4
ビログース	1	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO		燃える	KO	燃える	KO	止まる	-	2	2		1/2
ゾル(赤)	止まる	2	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	-	燃える	凍る	燃える	凍る	KO	ランダム	4	2	1	1/2
ギブド	止まる	2	4	8	8	-	-	4	KO		燃える	凍る	燃える	KO	止まる	魔法	32	2	1	1/2
フォールマスター		2	4	KO	KO	4		4	KO	-	KO	KO	燃える	KO	KO	-	8	-	-	-
ザーザック(青)	止まる	2	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO		燃える	凍る	燃える	凍る	止まる	ランダム	4	2		1/2
ザーザック(赤)	止まる	2	4	KO	KO	4	KO	KO	KO		燃える	凍る	燃える	凍る	止まる	ランダム	8	2		2
ギーボ	-	2	4	KO	KO	KO	-	4	KO	-	-				-	-	8	1	2	1/4
ハス	止まる	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	スライム	燃える	凍る	燃える	凍る	スライム	ルピー	2	4	8	1/8
チャスパ	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO		燃える	凍る	燃える	凍る	止まる			1/4	1/8	1/8
スカルロープ	止まる	2	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	スライム	燃える	凍る	燃える	凍る	スライム	ハート	4	1/2	2	1/2
タイノン			-	-	-	-					KO	-	KO	-			24	4	2	1
ファンギン	.	2	4	8	KO	4	KO	KO	KO		8		燃える	凍る	KO	魔法	6	2	1	1/2
スタルフォス					?	-	-	-						-	-	爆弾	?	2		1/2
[illegible]ブース		2	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO		燃える	KO	燃える	KO	KO	-	4	2		1/2
ル 婦	止まる	2	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO		燃える	凍る	燃える	凍る	KO	ランダム	4	2	1	1/2
ウィズローブ(黄緑)		KO	KO	KO	KO	KO	-	-	KO		KO	KO	KO	KO	KO	ハート	2	4	2	

	ブーメラン	剣	剣2	剣3 ハンマー 石	剣4	矢	フックショット	爆弾	銀の矢	魔法の粉	ファイアロッド	アイスロッド	魔法 ボンバ	魔法 エーテル	魔法 シェイク	出現アイテム	体力	攻撃力 緑服	攻撃力 青服	攻撃力 赤服
ヌラヌール	止まる	2	4	KO	KO	4	止まる	—	KO	スライム	燃える	凍る	燃える	凍る	スライム	爆弾	8	4	2	1
ゾル（黄）	止まる	2	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	—	燃える	凍る	燃える	凍る	KO	ランダム	4	2	1	1/2
白・クボック	—	2	4	8	16	4		4	24	—	燃える	8	燃える	凍る	止まる	ランダム	32	4	2	1
ケルビン	止まる	—	—	—	—	—	—				—	—	—	—	—	—	5	4	3	2
ゾル（爆弾）	止まる	2	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO		燃える	凍る	燃える	凍る	KO	ランダム	4	2	1	1/2
ソロ	止まる	2	KO	KO	KO	KO	KO	KO	KO	—	燃える	凍る	燃える	凍る	KO	ランダム	4	2		2
ウィズローブ（紫）	—	KO	KO	KO	KO	KO	—	—	KO	—	KO	KO	KO	KO	KO	ハート	2	4	2	
テグアモス	1	4	2	4	8	16	—	4	KO	—	8	8		—	—	—	48	2	2	2
ラネモーラ	—	2	2	4	8	4	—	4	KO	—	8	8			—	—	16	1		1
アグァール	—	2	2	4	8			—	—	—	—	—	—				2	1	1/2	1/4
司祭アグニム	—	—	?		—		—	—	—	—	—					—	60	1	1	1
ノ・クロック	—	—	4	8	16	4		4	64	—	—	—	—				28	2	1	1/2
ワート（本体）			4	8	16	4			KO		8	8	—	—			32	2	1	1/2
ガモース	—	2	4	8	—			—	—	—	4	—					32	2	1	1/2
ブライント	—	2	4	8	16				—	—	—	—					90	2	1	1/2
シュアイズ	—	—	4	8	16					—	16	—					64	4	3	2
ゲルトーガ	—	—	4	8	16	16	—	4	64	—	—	—	—	—	—	—	28	4	3	2
テブロック	—	2	4	8	16	—					4		—	—	—	—	40	4	3	2
ガノン	—	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—						8	6	3

[入手アイテム一覧]

真の勇者の血を引いていても、手ぶらではニッチもサッチもいかない。ここは一発アイテムのパワーを吸収して、さらなる力を身につけよう。使えるものは親でも使う　そんな根性が必要だ。

弓矢

東の神殿・1階
(→上巻P.48参照)

銀の弓矢

ピラミッドにある不思議の泉
(→下巻P.92参照)

ブーメラン

ハイラル城・地下1階
(→上巻P.34参照)

赤いブーメラン

願いの滝にある不思議の泉
(→上巻P.61参照)

フックショット

水のほこら・地下1階
(→上巻P.84参照)

キノコ

迷いの森・北部
(→上巻P.70参照)

魔法の粉

魔法屋の魔女(キノコが必要)
(→上巻P.60参照)

ファイアロッド

ドクロの森・地下1階
(→下巻P.38参照)

アイスロッド

ハイリア湖・北東にある妖精の泉の右
(→上巻P.82参照)

ボンバー

あやしい砂漠・東の上段にある石版
(→上巻P.86参照)

エーテル

ヘラの塔・西にある石版
(→上巻P.68参照)

シェイク

ワサワイの池・大ナマズに会う
(→下巻P.66参照)

カンテラ

自分の家、ハイラル城・地下通路・
ゼルダ姫の捕われている牢屋の中
(→上巻P.32、34参照)

マジックハンマー

闇の神殿・1階
(→上巻P.78参照)

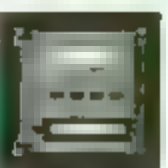
シャベル

闇の世界・動物の森
オカリナ少年と会う
(→上巻P.86参照)

オカリナ

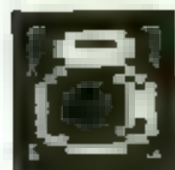
動物の森・北部
カカリコ村の酒場　風見鶏の前で使う
(→上巻P.86参照)

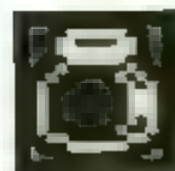
虫取りアミ

カカリコ村・中心部
病気の子供に会う　ビンが必要
(→上巻P.45参照)

ムドラの書

カカリコ村・南部にある書の家
(→上巻P.45参照)

ビン(その1)

カカリコ村・北西部
ビン売りのオジサンから買う
(→上巻P.44参照)

ビン(その2)

カカリコ村・南部
酒場を裏口から入る
(→上巻P.46)

ビン(その3)

ハイリア湖・北部
橋の下にいる男と会う
(→上巻P.63参照)

ビン(その4)

闇の世界・かじ屋にある開かない宝箱
へんなおじさんに開けてもらう
(→下巻P.45)

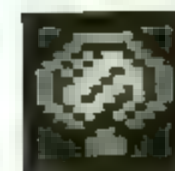
ソマリアの杖

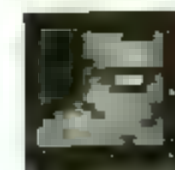
悪魔の沼・地下1階
(→下巻P.63)

バイラの杖

デスマウンテン・魔法陣でワープした
場所から南へ進み、飛び降りたところ
(→下巻P.73参照)

マジックマント

光の世界の墓地・墓石の下
(→下巻P.37参照)

マジカルミラー

ヘブラ山・洞窟の老人にもらう
(→上巻P.56参照)

ペガサスの靴

東の神殿・西部
長老サハスラーラからもらう
(→上巻P.48参照)

パワーグラブ

砂漠の神殿・地下1階
(→上巻P.54参照)

パワフルグラブ

はぐれ者の村　地下2階
(→下巻P.48参照)

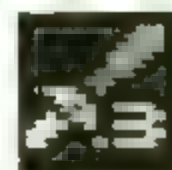
ゾーラの水かき

ゾーラの滝・北東部
キングゾーラから買う
(→上巻P.60参照)

ムーンパール

ヘラの塔・4階
(→上巻P.64、68参照)

マスターソード(レベル2)

迷いの森・北西部
(→上巻P.70参照)

マスターソード(レベル3)

カカリコ村・東にあるかじ屋に鍛えて
もらう(かじ屋の相棒が必要)
(→下巻P.45参照)

マスターソード(レベル4)

ピラミッドにある不思議の泉
(→下巻P.92参照)

大きな盾

願いの滝にある不思議の泉
(→上巻P.61参照)

ミラーシールド

カメ岩・地下1階
(→下巻P.75参照)

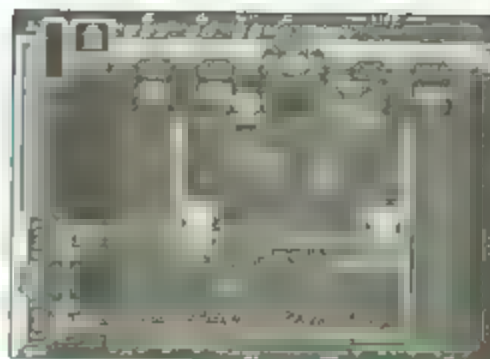
青い服

氷の塔・地下5階
(→下巻P.53参照)

赤い服

ガノンの塔・1階
(→下巻P.82参照)

［ハートのうつわ一覧］

生命力がひとめでわかるライフゲージのハート。ハートのうつわをひとつとれば、ライフゲージがひとつ分増える。そのため、ハートのうつわは滅多やたらに出現しない。イベントクリアー時などに限られる。ライフゲージの量で、イベントの進み具合もチェックできるだ[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1		
2	初めから持っている	
3		
4	教会の神父さんの左横	神父さんとの会話が終わると取れる
5	東の神殿 2階	ボスのテグアモスを倒す
6	砂漠の神殿 2階	ボスのラネモーラを倒す
7	ヘラの塔 6階	ボスのテグヴァー[illegible]を倒す
8	闇の神殿 地下1階	ボスのジークロックを倒す
9	水のほこら 地下1階	ボスのワートを倒す
10	ドクロの森 地下2階	ボスのカモ[illegible]スを倒す
11	はぐれ者の村 地下1階	ボスのブラインドを倒す
12	氷の塔 地下7階	ボスのシュアイスを倒す
13	[illegible]	[illegible]
14	カメ岩 地下3階	ボスのテグロックを倒す

ライフゲージがたくさんなければいけないってワケではないのです

ライフゲージがフル状態になると、ハートは全部で20個並ぶ。初めから持っているハートは3つ。ハートのうつわで増えるのは11個分。ハートのかけらで増えるのが6個分だ。ということは、ライフゲージが13個分でクリアーすることも可能なのだ（教会で取らないと）。20個のハートがあれば、楽なのはわかっているでも、そのために時間をさくのはもったいない。楽しみ[illegible]

▲[illegible]

ゼル伝ドリル解答集

[上巻／P117／基礎編]

問題1

(8) (5) (6) (2) (1)

笛ではなく「オカリナ」ですので注意。

問題2

1、たいまのけん（マスターソードでも可）
2、しさい
3、ちょうろう
4、まほうじん
5、もんしょう
6、せきひ
7、ようせい
8、にんてんどう

「司祭アグニム」「勇気の紋章」「長老サハスラーラ」など、実際にゲームの中に登場する例で覚えれば簡単ですね。

問題3

1 (◯)　2 (×)　3 (◯)　4 (◯
5 (×)　6 (◯)　7 (×)　8 (◯)

ライフと魔法の両方を回復するのは青い薬。ボンバーは砂漠の入り口の石碑にある。七賢者の血を引く娘がとじこめられているのはクリスタル。意外にも虫とりあみでもアグニムの魔法は跳ね返せます。

[illegible]

設問1　A (5) B (3) C (4) D (1)

ダッシュして体当たりは非常に使用頻度の高いアクションです。

設問2

アイテム名／ペガサスの靴
入手場所／長老（サハスラーラ）のほこら

東の神殿をクリアーした後すぐに長老のほこらを訪ねるようにしましょう。

設問3　3か4（どちらかひとつで正解）

ポストのある家も、その家の人に話しかける前に入れば入れます。マリオの絵がかかっているのは虫とりあみをくれる少年の家。

設問4　盗賊ブラインド

ブラインドの弱点についての情報も、この家でもらえます。

設問5　(◯) (×) (×) (◯) (×)

虫とりあみに入るかどうかと同じことです。

設問6　2

問題5

2、1、3

砂漠の神殿に入るためには必ずムドラの書が必要。ダメージを受けるとサルキッキは逃げてしまうので注意しましょう。水のほこらではマンカルミラーを使って光と闇を往復することになります。

[illegible]

A①　B③　C③

Aには、砂が盛り上がってきたときに爆弾をしかけるのも手です。Bは動きが速いので攻撃範囲の広い回転斬りが有効でしょう。Cは仮面の下の顔が弱点です。

[下巻／P4[illegible]／[illegible]問題／ドクロの森]

[illegible]

①−B　②−A　③−C

P34〜35のフィールドマップとP38〜39のダンジョンマップを照らし合わせてみましょう。

問題2

A（爆弾
B（ファイアロッド）

C（フックショット）

ダンジョンで行きづまったら何かアイテムを使ってみることです。

［下巻／P49／練習問題／はぐれ者の村］

問題1

A㋐（○）㋑（○）㋒（○）㋓（○）
　㋔（○）㋕（○）㋖（×）
B㋗（×）㋘（×）㋙（×）
C㋚（×）㋛（○）㋜（×）

実際にゲーム画面で確認しましょう。

問題2

1（×）2（○）3（×）4（×）

この床を壊さないとはぐれ者のダンジョンはクリアーできません。

［下巻／P57／練習問題／[illegible]］

問題1

（○）（○）（×）（×）

どうも緑色の敵は魔法の壺を出しやすいようです。氷の床の部屋でファンギンが大量に出現したら、魔法を使って全滅させてしまいましょう。うまくいけばすぐに魔法メーターを回復できます。

問題2

1（×）2（○）3（×）4（×）5（○）6（×）

ダンジョン内ではとにかく思いついたことを何でもやってみましょう。思わぬところから謎が解けたりします。

問題3

（①、②）

マジカルミラーを使って、ダンジョンの入り口やハートのかけらを見つけることは、かなり頻繁にあります。

［下巻／P65／練習問題／悪魔の沼］

問題1

（オカリナ）（エーテル）（フックショット）
（ウィズローブ）（燭台）（燭台）
（ファイアロッド）（宝箱）（ソマリアの杖）

二つの部屋連続で燭台に火をつけるのがこのダンジョンの一番のトリックです。あらかじめ敵を倒し、ブロックも動かしておきファイアロッドを使いましょう。

問題2

2－1－4－3
4－2－1－3

もう何ヵ所も出てきましたブロックのパズルです。直感的にわかるようになるのはたいへんですが、時間制限はありませんのでよく考えましょう。

問題3

④ゾル、⑤ウィズローブ

P52からのゲームデータを見ましょう。魔法の粉に関する、モンスターの特性がわかります。

［下巻／P77／練習問題／カメ岩］

問題1

①

問題2

①×　②○　③×　④○　⑤×
⑥×　⑦○　⑧×　⑨○　⑩×

ルートチェックリストと上巻のモンスターカタログを見ればすべて確認できます。

問題3

③

ゲーム後半に登場するハイラル城の門をふくめて全魔法陣は9ヵ所。覚えてしまえば解

単です。

[下巻／P89／練習問題／ガノンの塔]

問題1

([illegible]) (○) (○) (×) (×)

[illegible]

し難しくなって再登場。

問題2

① B ②－C ③－A ④－D

P82～83のダンジョンマップ参照。

問題3

魔法メーター

アイテムがエーテルとハンマ

爆弾の数

矢の数

ライフゲージのハートの数

バリ（青）がいるものと いないもの

モグラたたきがひとつた[illegible]済み

[下巻／P93／練習問題／ピラミッド]

問題1

(○) (○) (○) (×)

大きな爆弾はピラミッドで使います。ガノ ンとの戦いで落とし穴に落とされると、階段の左側の通路に出てきます。ピラミッドの中には親切な女神がいます。

[illegible]

ア、銀の矢 イ、ルピー ウ、美人

エ、ピンク（赤、オレンジでも可） オ、燭台

[下巻／P108／応用編]

[国語問題1]

1、やみのせかい 2、どうそく

3、ふういんせんそう 4、ななけんじゃ

5、いどいしげさどすりーせふん

6、たからばこ 7、めがみ 8、どうくつ

9、しんでん 10、みやもとしげる

[国語問題2]

（ア）（イ）（イ）

[数学問題1]

①ア ②ウ ③エ ④オ ⑤カ（④カ⑤オでも可）

[数学問題2]

設問1 緑の薬60ルピー 赤い薬120ルピー

設問2 800ルピー

[理科問題1]

（イ）（ウ）

[英語問題1]

[illegible]た。」ヘンカ言いました。「いったい何があったの？」[illegible]ずねました。「何が問題なんだろう？」ヘンカ答えま[illegible]。「ありとあらゆる[illegible]みたん[illegible]てみた？」「[illegible]考えてもみなかったよ。ありがとう。[illegible]くに試してみるよ。バイバイ。」「バイバ[illegible]しっかりがんばってね。」

＊Hang toughは上記のような意味の慣用句。

[社会問題1]

設問1 A（ク） B（エ） C（ア） D（カ） E（イ）

設問2 A（ア、イ、エ） B（ア、オ、カ） C（ア、イ、エ） D（ア、ウ、オ） E（ア、ウ、エ）

設問3 ア（○） イ（○） ウ（×） エ（○）

[保健体育問題1]

[illegible]B）（C）（B）（B）

[保健体育問題2]

1（ウ） 2（イ） 3（ア）

[音楽問題1]

（エ）☆スイッチを踏んだとき

[音楽問題2]

1右下、2左上、3左下

ANOTHER SIDE

TVゲーム&コミック関係論

石ノ森章太郎氏が描くコミック『ゼルダの伝説』が今、全米で大人気だ。
コミックのミリオンセラーは生まれないといわれるアメリカ市場での成功。
このニュースを出発点に、ゲームとコミックの関係を考えてみよう。

なぜアメリカでの連載が開始されたのか?

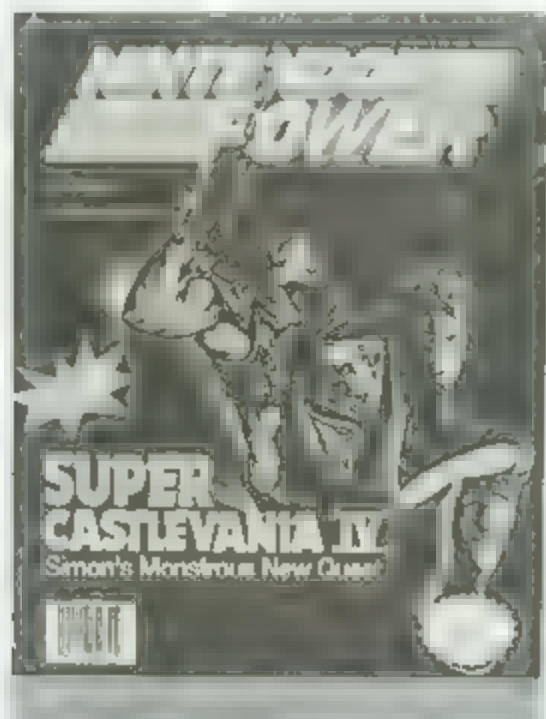
今まさにキミたちがプレーしているであろう「ゼルダの伝説」が、コミック化され、アメリカで大反響を呼んでいる。しかも、描いているのが、現在の日本漫画界の中心にいる石ノ森章太郎氏とくれば、誰もが興味を持つことだろう。

それにしても、このニュースについて、ぜーんぜん知らなかった、という人も多いはず。

この記事を読んで初めて知ったぞ、という人がほとんどなんじゃないかな。それもそのはず、このコミックが連載されているのは、アメリカで発行されている任天堂のゲーム情報誌「NINTENDO POWER」で、これは日本では手に入りにくいものなのである。では、なぜ日本ではなく、アメリカの雑誌で石ノ森氏が執筆することになったのか、その経緯から追ってみることにしよう。

日本の漫画の現状を知ってもらうために

日常からスポーツ、ファンタジーまで、ありとあらゆるものが表現され、次々と新しい漫画が生まれていく日本。一方アメリカでは、まだまだコミックは子供が読むものという固定観念があり、そのほとんどがキャラクターを中心にして作られている。数が多く、表現方法もバラエティーに富んでいる日本とはだいぶ違った現状にある。そういうわけで「NINTENDO POWER」にも、今まで長編のコミックは掲載されていなかった。

なぜ「NINTENDO POWER」にはコミックがないのか？　そんな疑問からスタートしてみよう。そもそも話の起こりは、任天堂とNOA（ニンテンドー・オブ・アメリカ）の共同企画で、「NINTENDO POWER」にコミックを載せようという話が進められたこと。そして、

▲「NINTENDO POWER」1992年1月号より連載開始

▲コミックの生息域。日本の漫画とは、ちょっと違う!?

やはりゲーム情報誌であるわけだから、ゲームを題材にしたものということになり、マリオに匹敵する人気をもつリンクを主人公とした「ゼルダの伝説」に決定した。

そして、いよいよ誰に描いてもらうかということになり、日本ではもちろん、アメリカでも知名度の高い石ノ森氏に白羽の矢が立ったというわけなのだ。そのあたりについて、石ノ森氏は言う。

「ぼくらは、アメリカの映画やディズニー映画、小説、コミックなどをたくさん見てきた。そして、それらを追いこそうと努力した結果、日本の漫画は進化してきたといえるだろう。つまり、アメリカの文化を取り入れながら日本の漫画がここまで発展したんだということを、アメリカにも知ってほしくてこの仕事を引き受けた。アメリカで200万人の読者を持つ雑誌で執筆することにより、日本の漫画の現状を知ってもらえればと思ってね」

ゼルダが与えた アメリカへの影響

現在「NINTENDO POWER」は、日本でいう小学生から中学生ぐらいの子供達が読者層。ところが、この「ゼルダの伝説」のコミックに関しては、その家のお父さんやお母さんも読んでいるという。それだけでも、この企画がアメリカに与える影響は大きいといえるのではないだろうか。ましてや、大人はコミックを読まないといわれる国での出来事だ。また、16ページにも及ぶオールカラーのコミックが、月1回のペースで連載されるということが、「NINTENDO POWER」の中でこのページがいかに高い支持を得ているかわかる。

残念ながら、今のところこの雑誌を日本で手に入れることは難しい。アメリカにペンパルをつくって送ってもらうしか方法はないのだが、どうしても読みたいというキミは、174ページのプレゼントに応募してみよう。連載第1回の作品が載っている1992年1月号が当たるぞ。しかも、石ノ森氏のサイン入りという、とっても貴重なものなのだ。

▲

石ノ森章太郎氏

新しいメディアとしての ミリオンアート

——「ゼルダの伝説」のコミックを実際に描き始めて、どのような御感想をお持ちですか。

石ノ森 ゲームが原作ということで、今までとは違う面や難しいところもあったけど、それによって発展も大きかった。ゲームの画面から、こんなにイマジネーションが広がるのか、というところに期待してほしいね。

——コミックとはまた別の言葉が生まれるのではないでしょうか。

石ノ森 ぼくは、あらゆる事象を表現できるという意味で、"漫画"を"萬画"とよんでいる。英語でいえば、ミリオンアート(Million Art)。ミリオンは百万だけど、日本語の万と同じく、たくさんという意味があるし、頭文字をつなげれば、MANGAのMAにもなる。日本では大人

も漫画を読んでいるけれど、アメリカではまだまだ子供が読むものという固定観念がある。でも、このミリオンアートという言葉で表現することによって、「コミック」のマイナスイメージを払拭できるはず。その上で、大人でも読めるメディアなんだといえるんだ。

——映画やビデオなどを毎日必ずご覧になっているそうですが。

石ノ森　[illegible]い。漫画家は漫画から勉強するというのではなく、映画や小説など、ほかのメディアからも学ぶべきだと思う。映画では何ができないか、小説では何ができないか、というところから漫画が発展していくわけだからね。そこからのイマジネーションが大切なんだ。ゲームでも同じことがいえる。ゲームに関することばっかり勉強してゲームを作るのではなくて、ほかのことからヒントを得たり、イマジネーションを広げて作っていくことが大事だと思うよ。

それから、発展のためには、ゲームのことを何も知らない人をスタッフに入れるのもいいと思う。ゲームをよく知っている人は、ここまでしかできないという限界がわかっているから、その範囲でしか考えようとしない[illegible]それをどうやって可能にするかというところから、新しさが生まれるんだと思う。

——先生はゲームはお好きですか？

石ノ森　関心はあるよ。時間がないからなかなかできないだけでね。ゲームに夢中になって、仕事が手につかなくなる人もいるぐらいだから、それだけ魅力のあるものなんだろうと思う。自分でも、ぜひ作ってみたいという気持ちもあるよ。

——ええっ、本当ですか？　具体的なアイデアなどはお持ちなんですか。

石ノ森　ありますよ。あと、ここをこうすれば、もっとおもしろいのになあ、なんていうのもね。

——それは……？

石ノ森　それは言わないよ。(笑)

——では、実現する日を楽しみに待っています

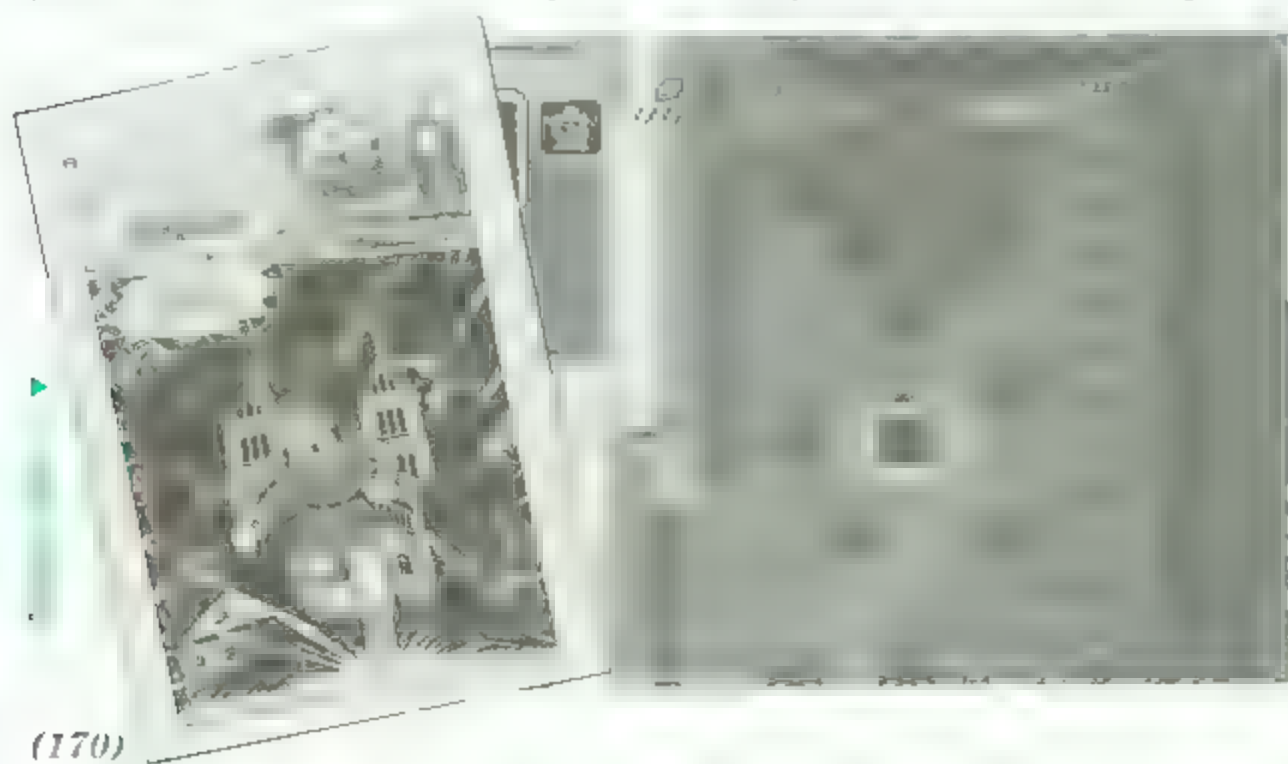
日本のゲームが次々とアメコミ化されている

さて、前でもふれたように、アメリカでのコミック市場というのは、日本に比べまだまだ未成熟なものだといえる。石ノ森氏によれば、「もう30年以上前のことだけど、漫画を描き始めた頃、アメリカのコミックを研究した時期があった。でも、現在のアメリカのコミックはその頃とほとんど変わっていない。いろいろなメディアが新しくなっているのに、コミックに関しては進歩していないんだ。それは、子供が読むものだからこの程度でいいや、という考えがまだまだ固定しているんだね」ということだ

アメコミの代表的なものをいくつか挙げてみると、「スーパーマン」「バットマン」「スパイダーマン」「Xマン」、そして最近では「ミュータントタートルズ」や「ディック・トレイシー」などが映画化され、日本でもなじみが深い。そんな中で、最近アメコミにもちょっとした変化が起こっている。

日本で作られたゲームが、アメコミ化されるというケースが増えているのだ。石ノ森氏のゼルダのように日本人が描くというのではなく、日本のゲームを原作にして、アメリカでコミック化するというものだ。特に目立っているのは、やはり任天堂のゲームで、マリオやリンク、メトロイドなどの任天堂キャラが総出演するという豪華な短編集も、出版されている

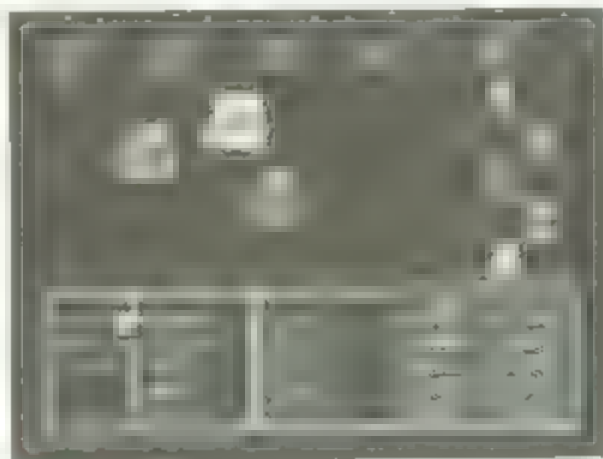
また、「ファイナルファンタジーV」もアメ

GAIL TILDEN インタビュー

1992年の1月から、ニンテンドー・オブ・アメリカは、「ゼルダの伝説」のストーリーに基いたコミックシリーズ"A Link to the Past(過去へのきずな)"をスタートさせました。この冒険コミックは、キャラクター達に全く新しい側面をもたらしています
話は、ほぼゲームの筋立てに即していますが、悪の魔法使いアグニムは一層邪悪になり、ペンダントを見つけることはより絶望的になっています。また、リンクが少しうっかり者のヒーローになっているように、コミックならではの息抜きもあります。ゲームと同じように、連載の一回一回が、もっと先を知りたくなるようにできています。

日本のスタジオと仕事をするのは、ユニークな体験です。文化の違いのために翻訳するのが難しいところもあります。たとえば、砂が流れる音を示す「サラサラ」という表現に当たる英語はありません。これは、多くの擬音に当てはまる問題で、英語には、日本語ほど自然の音を表す言葉がないのです。また、一般的にコミックそのものが、アメリカでは日本ほど広い人気がありません。これは、わたし達が変えていきたいと思っていることです。ゼルダの世界的な人気と、石ノ森氏のプロの筆によって、このコミックは大成功をおさめないはずはありません。もしかしたらいつの日か、これを日本語に翻訳することさえできるかもしれませんね

コミ化された。スクウェアのアメリカの子会社スクウェア・ソフト社と、テ・・・・アプリケーションズが共同で製作したというもので、天野喜孝氏の描くキャラクターとはたい［illegible］いかにもアメコミふうの絵な［illegible］る

ほかにも「ダブルドラゴン」や、数々のゲームがコミック化され、人気を博しているのだ。つまり、日本のゲームが、アメリカのコ［illegible］ク業界の活性化をうながしていることはまちがいないといえるだろう

▲

ゲームとコミックの関係

ゲームがコミックの原作となったり、逆にコミックがゲーム化されるというのは、なにもアメリカに限ったことではない。むしろ、日本のほうがそういったものは数多くあるといえるだろう。それほど、コミックとゲームは密接な関係にあるわけだ

ゲームから漫画化されたものといえば、真っ先に思い浮かぶのが「ドラゴンクエスト」これはテレビアニメにもなっていて、そちらのほうが知っている人は多いかもしれないまた、その逆で漫画からゲーム化されたものといったら、それこそ数えきれないぐらいある。「ドラえもん」「キャプテン翼」「北斗の拳」「伝染るんです。」「ちびまる子ちゃん」……ほとんどの人気漫画がゲーム化されているといってもいいほどだ。そして「マダラ」のように、ゲーム化する構想を持って漫画の連載を立ち上げたというものもある

それぞれが独立したメディアである

このように見ていくと、いかにゲームとコミックが相性のよいものであるかがわかる。しかし、いくら相性がよいからといって、おたがいに頼りすぎてしまうのは困りものだ。もともとは違うメディアなのだということを忘れてはならない。

「漫画という従来のメディアと、コンピュータゲームという新しいメディアをミックスしたことによって、新しい発展を遂げた」と、ゼルダのコミックについて石ノ森氏は語っている。つまり、おたがいに独立したメディアであるということをふまえたうえで、相手の良い部分を取り入れ、新しいものを作りあげていくことが大切だということだ。

実際、ゲームから漫画へ、漫画からゲームへと変化していったたくさんの作品を見ても、成功したといえるものは非常に少ない。それは、漫画のキャラクターだけに頼りすぎてゲームとしてのおもしろさが出せなかったり、逆にゲームのプレーを通しての楽しさをむりやりマンガに移行させようとして失敗してしまったといったものだ。

たとえば、パズルゲームの楽しみ方を、同じように漫画で表現しようと思っても、それには無理がある。同じそう快感を表現する場合でも、アクションゲームでの表現と、漫画での表現は、まったく違う方法をとらなければならない。また、安易に人気キャラクターを借りてきただけでは、おもしろいゲームは生まれない。

同じ素材を持ち、同じ世界観を共有しながら、ゲームのインタラクティブな部分と、漫画のストーリー性、グラフィカルな部分が体験できるもの。つまり、それぞれの本領を発揮すれば、両メディアの発展につながるといえるだろう。

漫画とゲームという、本来は表現方法も楽しみ方も違う2つのメディアを混同しないこと、それぞれの特性を機軸にして、作者の感性と表現力で作品を生み出すこと。それが、両者の発展性のある交流のためには必要なことなのではないだろうか。

●コミック→ゲーム

◀人気の漫画「ドラえもん」の映画原作をアレンジしたビ

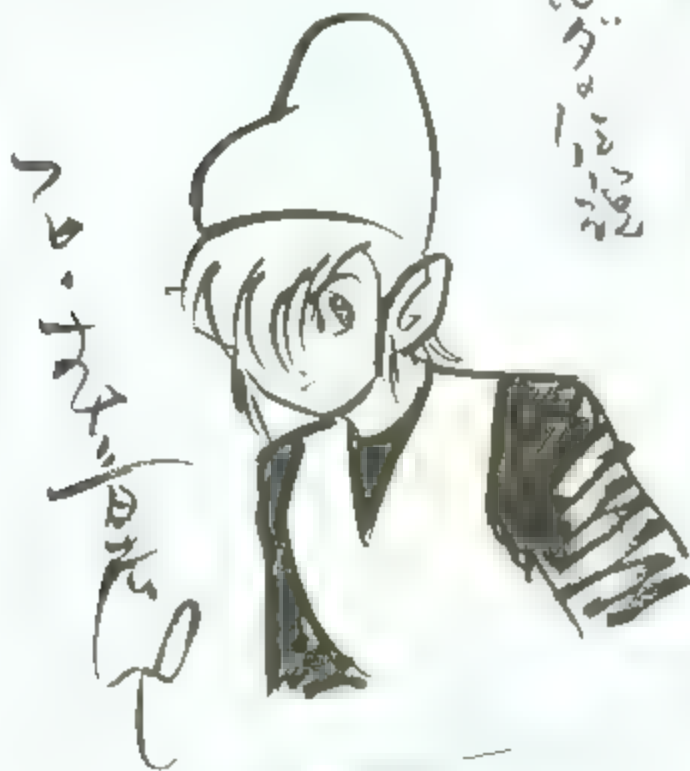
●ゲーム→コミック

◀石ノ森氏によってアメリカ向けにコミック化された「ゼル

●ゲーム+コミック

◀をヒントに入れていた「魍魎戦記マダラ」マル得ファミコン便利帳

石ノ森章太郎氏の
色紙&サイン入り「NINTENDO POWER」プレゼント!!

「ゼルダの伝説」のコミックがどうしても読みたいというキミに、ビッグなプレゼント　なんと、石ノ森氏のサイン入り「NINTENDO POWER」を7名にプレゼントするのだ。さらに、石ノ森氏のサイン色紙も3名に！　はがきに住所・氏名・電話番号を書いて、〒101-01 東京都千代田区一ッ橋2-3-1　小学館　ゼルダの伝説㊦色紙係まで。〆切・92年3月末日。発表は発送をもってかえさせて頂きます

ゼルダ"増田加奈恵"の伝説

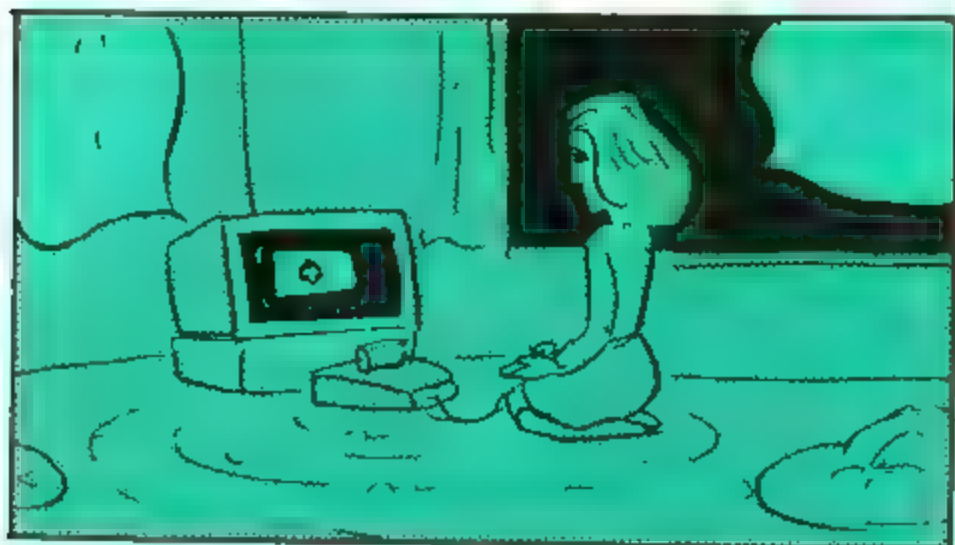
絵・文/しりあがり寿

増田加奈恵（仮名、29歳）は、田園都市線青葉台のマンションに住む専業主婦である。彼女は、裕福な家庭で何不自由なく育ち、その美貌とよく気のつく性格で、今の夫に強く望まれて結婚した。そんな彼女がある日『ゼルダの伝説』に出会った。それまでゲームなどしたことのなかった彼女は、ゼルダにのめりこみ、そして…。

第一章

加奈恵は、もともと機械に弱く、TVゲームなどしたことはなかった。そんな彼女が"ゼルダの伝説"を始めたのは、夫の初の長期出張が思いのほか彼女には退屈だったのだろう。

STARTボタンを押すと画面が表われ、そこに2人の男がいた。年かさのほうの男がなんだかしゃべっている。よくわからないうちに、年かさの男は家を出ていき、コドモが1人残された。「小学生くらいかしらね」加奈恵はコドモを見て思った。コドモはじっとしている。なおもじっとしている。加奈恵はビデオでも見ているかのようにストーリーが進むのをじっと待ち続けた。だが、画面は何の変化もなかった。あたりまえだ、十字ボタンを押さなきゃコドモ(主人公)は動きゃしないのだ。「じっとしているわ」そうだ、じっとしているのだ。「誰か何かしてやらないのかしら？」あんたが操作しなきゃいかんのだ！

ようやく、加奈恵は十字ボタンで主人公を動かすことを覚え、家の外に出たとたん降りかかるどしゃ振りの雨に感動した。「雨だわ!!」そうなのだ。そこまでで1晩が過ぎていた。

第二章

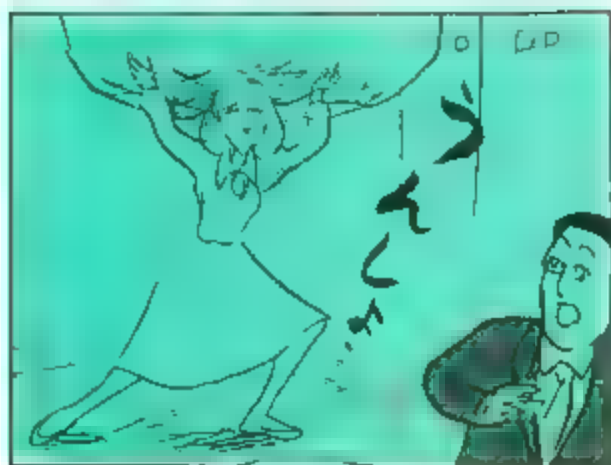
加奈恵は、あちこちさまよい、何十度かにおよぶ死と再生をくりかえすうちに、だんだんこのゲームのしくみがわかってきた。ゲームの目的が"ゼルダ姫"とやらを救いだし、何やら三角形の"トライフォース"を集めることらしい、ということだ。何かそれを達成すると"世界を征服"するような力が持てるらしい

「わたしは世界を征服するような力はいりません。自分用の車がもう1台欲しいわ」トライフォースが集まったときの夢をみながら、加奈恵は黙々と歩きまわった。「歩いて死んで歩いて死んで……」加奈恵が初めて人を殺したのは、ゲームを始めて4日目だった。ひょんなはずみで城に入り、夢中で押したBボタンで、 人の兵士が死んだ「死んだわ……」そうなのだ、これから何百何千と殺さなけりゃならないのだ。

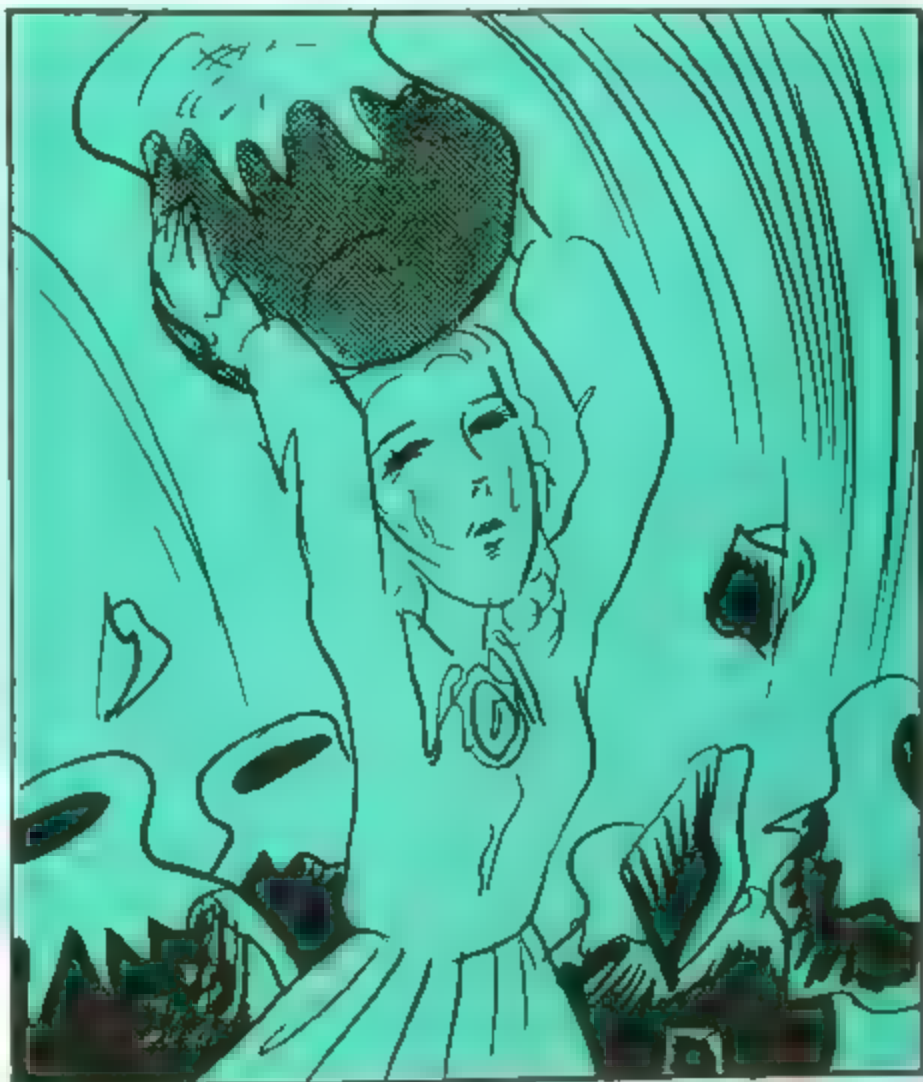
第三章

それがわかったのが10日目だった

加奈恵は、ありとあらゆる石と壺を投げつけて割っていった。石や壺の中からいろいろなものが出てきたが、事態は大きく変わらなかった。全部こわすと、もう一度最初から全部こわした。「これで足りないのならば……」加奈恵は深夜、近所の店で信楽焼の壺をすべて割り、警察に一晩泊められた。

家のまわりの石を持ち上げては、ウラをのぞいてみた。石をどけても湿った土があるか、虫が逃げていくだけだった。そして、何も変わらなかった。

第一の神殿に入りボスキャラと出会った加奈恵だが、何度やってもボスキャラに勝てない。人にいつくしみ育てられた加奈恵にとって、何者かが自分に敵対するということすら信じがたいことだった。何かがまちがってる。戦わずにトライフォースを手に入れる方法はないものかしら？ とあるはずみで加奈恵は、Aボタンで石を持ち上げられることに気づいた！「私は石を持ち上げられるわ!!」

それがわかったのが、1週間めだった

「おお!! 私は壺を投げつけられるわ!!」

第四章

夫が20日ぶりに出張から帰ってきたが、加奈恵は食事の仕度どころではなかった。夫は加奈恵の変わりぶりに驚いたが、おとなしく外食ですませる生活を送った。そのころ加奈恵は、遅々として進まないゲーム展開に１つの疑念を持ち始めた。すなわち「私はだまされているのかもしれない……」疑いはあらゆるものに向けられた。村のおばさん、神父、長老、妖精。「みんな私にはやさしい、だけど誰かがウソをついているのかもしれない!!」加奈恵は神父や長老を斬って斬って斬りまくった。だが、斬れない。疑いは、ふくらむ。「私の夫は家では食事をしないのに、変わりなく会社に行っている……。妖精だわ！　妖精が裏切り者よ！　夫にハートを補充し、とりいることによって、私一人でなく家庭そのものを崩壊させるつもりだわ!!」すると、愛らしい妖精が、急に憎らしいものに見えてきた。加奈恵は、妖精を殺す方法を考えた。その３日間、斬って斬って斬りまくった。次の朝は、ＴＶの中の妖精を陽の光に当ててみた。だめだった。そしてまた、妖精がいなければ加奈恵のハートもつきてしまうのだ。「裏切り者に生かされている」彼女の全身を無力感が襲った。

◀「あのおじいさんが、私をだました？……」彼女の心は乱れる。

▲夫が妖精と？　家庭の危機か？

第五章

ゼルダも1つのトライフォースも見つからないまま、月日は過ぎていった。もしや、家の中にトライフォースが隠してあるのでは、と、戸棚や押し入れからあらゆる三角形のものを並べたてたこともある。電車で90分ほどの実家に行って、トライフォースを探しまわったとき、母親は彼女のひょう変ぶりに驚き、彼女にしがみついて泣き出してしまった。「おかあさんもガノンの手先なの!?」

そんな頃、彼女の脳裏をかすめたものがあった。「私がゼルダかもしれない……」そうなのだ。私がゼルダなのだ。そうでなければ、こんなに見つからないはずはない。ゼルダが神父のもとからさらわれてすぐ、私は教会にかけつけた。遠くには行けなかったはずだ。もちろん、気づかれずに私の家から外に出て行くのは不可能だ!! だとすれば、ゼルダがいるのはこの家の中！ だとすれば、私だ！私がゼルダだ。

そのとき、玄関のドアがあいた。「ただいまぁ～」ガノンだ！ ガノンが帰ってきた!! 助けを待っているのでは、遅すぎる。ゼルダ姫自らガノンを倒すしかない!!

彼女は、壁にかけてあるマスターソードを手に取り、ひと振り、ふた振り、回転斬りをしてみた。

◀「もしやこれがトライフォースでは？」6ピーチーズをむさぼり食う加奈恵。

第六章

加奈恵がハタキを振りまわして家の中をグチャグチャにしているところを夫にとり押さえられてから、2年めの春がめぐってきた。加奈恵の『ゼルダの伝説』は、彼女が"魔法の小人"と呼ぶ導師（実は近所のコドモなのだが）の教えで、飛躍的に進んだ。そして今、彼女は闇の世界のデスマウンテンの頂上に立っている。彼女の目は、大事業達成を前にし、興奮と満足で光っていた。

がんばれ、加奈恵！ あなたが普通の主婦に戻れるのはもうすぐだ。だが気をつけろ、隣で旦那が「次はオレだ」と順番を待ってるぞ。

任天堂公式ガイドブックシリーズ

企画・編集　エイプ・小学館

問い合わせ先　小学館販売部　03-3230-5747

続々新刊

公式ガイドブック

ゼルダの伝説［上］

もうすっかりお馴染みの本書の上巻は、アイテム全百科、光の世界モンスターカタログ、テクニック集など冒険の始まりを完璧サポート。もちろん水のほこらまでの詳細なダンジョンマップも収録。忘れちゃいけない、お昇式「ゼル伝」ドリル高級編も、本書の解答集を見る前にぜひ挑戦してほしい。上下二巻ともそろえれば、もう「ゼルダの伝説」のすべてが君のものだ。

発売中／650円（税込み）

公式ガイドブック

NOW PRINTING

ファイアーエムブレム外伝百科

勇者マルスのアリティア解放から長い年月が流れ……。再び邪悪なる者の手によって平和な暮らしが乱された。前作と共有する世界観のなかで、まったく新しい冒険、新しいストーリーが君を待っている。90年春、席巻されたRPGブームに一石を投じた秀作の続編がやってくる。全マップ&タクティクスを網羅した一冊。

92年３月14日発売予定／予価750円（税込み）

公式ガイドブック

ヨッシーのたまご

「スーパーマリオワールド」でマリオの相棒として大活躍したあのヨッシーがパズルゲームになって帰ってきた。ハイスコアテクニックはもちろん、任天堂書き下ろしヨッシー誕生物語はファン必見。マリオシリーズのガイドブックとそろえると楽しいB6よこ長サイズ。ヨッシーカラーの緑の表紙が目印だ。

発売中／480円（税込）

好評発売中

公式ガイドブック

スーパーマリオワールド

スーパーファミコン第一弾ソフトとして登場後、今や不動の人気NO.1ゲームを独走中のマリオ4。その唯一の公式ガイドブックがこれだ。全コースマップはもちろん、マリオ開発秘話、アメリカのマリオ事情もばっちりレポート。しりあがり寿、吉田戦車のまんがも満載。ファン必読の一冊だ。

発売中／780円（税込）

公式ガイドブック

続スーパーマリオワールド完結編

大好評発売中の「任天堂公式ガイドブックスーパーマリオワールド」の第二弾。完全攻略ダイジェスト、任天堂公認裏技大百科のほかに任天堂の歴史が一読でわかるスペシャルリポート堂々一挙掲載。「クマのプー太郎」でおなじみ中川いさみ先生の特別寄稿まんがも読めて、これがトドメの完全版ガイドブック。

発売中／480円（税込）

公式ガイドブック

ファイアーエムブレム百科

90年4月登場後、画期的ゲームシステムで多くのファンの心をつかみ、今なおロングセラーを続けるRPGシミュレーション。その戦略の全てを網羅した一冊が『ファイアーエムブレム百科』だ。秘密の店やアイテムも大公開、ゲームに必要なデータは完璧。これさえ読めば君も歴史に残る名将の仲間入り。

発売中／630円（税込）

公式ガイドブック

シムシティー

都市育成シミュレーション、シムシティーのすべてを徹底解剖した、スーパーファミコン版完全無欠の公式ガイドブック。データに即した都市運営の基本から、50万人メガロポリスへの必勝作戦、公式ならではの秘データに、シムシティーを考える読み物、まんがまで載ってて役に立つこと間違いなし。全市長必読の本。

発売中／880円（税込）

公式ガイドブック

マザー百科

記念すべき任天堂公式ガイドブックシリーズ第一弾。名作保証RPGマザーのワールドを旅するように読み進もう。本を開いた瞬間から君は冒険心あふれる一人の少年だ。もちろん攻略ルートやデータは完璧版。マザーの思い出をいっぱいに詰め込んだ、愛と勇気と友情の一冊。

発売中／780円（税込）